
okepad, toute l'actu Pokemon : ce mois-ci le Parc Safari
Joypad
Dreamcast N64 PS one PlayStation 2 Arcade GB Xbox GameCube
N° 102 novembre 2000
Le magazine des consoles
ossier
aut-il acheter
PlayStation 2 ?
Driver 2
(PS) Le coup
de Tanner !
n test !
edal of Honor : Underground (PS)
Monde des Bleus 2 (PS)
rrari 355 Challenge (DC)
ario Tennis (N64)
DRIVER 2
REFLECTIONS
Tous les
Hits à venir
• Zelda Majora's Mask (N64)
• Shenmue (DC) • SSX (PS2)
• Gran Turismo 3 (PS2)
T 4161 - 102 - 35,00 F
N° 102 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • REUNION 45 F



Stuart Little dévoile une anatomie hors du commun :

Ou comment Rob Minkoff (Roger Rabbit, Le Roi Lion) et ses acolytes animateurs, flanqués de l'équipe des effets spéciaux ont, sans rougir, accouché d'une souris...

- «La course de bateaux» version intégrale dessinée, animée et commentée



- Making of effets spéciaux
- 6 scènes supplémentaires commentées
- Casting video des animateurs
- Commentaire audio du réalisateur ou de l'équipe des effets spéciaux
- Dessins préparatoires
- Suppléments DVD ROM
- Les bêtisiers (vous vouliez tout voir, vous verrez tout !)



DVD VIDEO



GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDÉO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD





Où allons-nous ?

A cette question existentielle qui torture l'Humanité depuis des millénaires, il n'est pas dans notre intention d'y répondre. Du moins pas dans l'immédiat ! Ce qui nous intéresse dans un premier temps, c'est bel et bien l'avenir du jeu vidéo et surtout des consommateurs-joueurs. A l'heure où l'opinion publique doute (pour l'instant à juste titre) des qualités de la PlayStation 2, à l'heure où la PS one entend bien perdurer et où la Dreamcast balance - enfin ! - de superbes hits, tandis que la Xbox et la GameCube y vont de leur effet d'annonce, comment être sûr de ses choix ? Quelle attitude adopter face à ce trop-plein de tout... et de rien ? Encore une fois, il est difficile de répondre avec justesse. Faut-il craquer tout de suite, attendre encore, se contenter de ce que l'on a, sans prendre de risques ? La patience est une grande vertu, dit-on. Oui, mais on veut jouer tout de suite, et avec le meilleur rapport qualité-prix ! A ce niveau, aucun des constructeurs cités ne veut, ni n'est en mesure de proposer quelque chose de concret. La lisibilité à long terme est quasi-nulle ! Alors, que fait-on ? Certains fonceront tête baissée, au risque de se planter, d'autres joueront la carte de la prudence, et d'autres encore seront d'une patience à toute épreuve. Finalement, ce sera encore à chacun de se faire sa propre opinion.

Trazom

sommaire

L'actualité braque ses projecteurs avec de plus en plus d'intensité sur la PlayStation 2. A un mois seulement de son lancement, les premières previews officielles nous sont parvenues. Enfin ! Pour autant, cela n'éclipse en rien, bien au contraire, les quelques « bombes » ludiques du côté de la Dreamcast et de la PS one (dans une moindre mesure) dont nous nous délectons ce mois-ci encore. Décembre - également le mois de Zelda ! - devrait être extraordinaire pour ces deux machines ! Il était écrit que la PlayStation 2 allait naître dans la douleur…

ÉVÉNEMENT — 12



Shenmue va débarquer le 1er décembre dans le pays du béret et de la baguette ! Premières impressions de cette mouture européenne (ou presque) par le sieur Julo.

REPORTAGE — 24



Le père RaHaN est parti au pays des oreilles écartées pour assister à la conférence de presse de Microsoft. Il n'était pas question de parler de la Reine d'Angleterre ou du Prince Charles, mais de la Xbox, la future console 128 bits de Billou.

NEWS JAPON — 35



Greg aussi a voyagé. Entre ses nombreuses haltes dans les bars à geishas, le petit fripon vous a concocté des news un peu spéciales, dédiées à Square et Sega. Phantasy Star, Sonic 2… Vous en bavez déjà, hein ?

NEWS EUROPE — 42





Un petit Tekken Tag Tournament anti-aliasé ça vous tente ? Un p'tit Dino Crisis 2 en guise de laxatif ? Ouaip, tranquille. Comme à l'accoutumée depuis ces derniers temps, la créativité provient de notre bon Vieux Continent. C'est toujours bien d'être un peu chauvin !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubrique : Julien Chièze
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen et Laetitia Faedda
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown) et Stéphane Hébert.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomos (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Driver 2 © Infogrames.

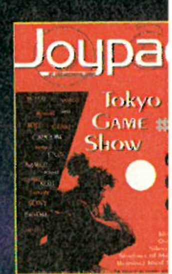
Commission paritaire : 0305K73360

Ce numéro comporte un supplément sur le Tokyo Game Show de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1999

Booklet spécial Tokyo Game Show

Le Tokyo Game Show comme si vous y étiez ! Des tonnes d'images et de news 100 % jeu, qui vous dévoileront ce qui se trame au pays du Soleil Levant. Klonoa 2, Guilty Gear X, Burning ! Rival School, Dark Cloud… Des titres qui font rêver mais pour lesquels il faudra encore patienter. Bouh-hou !



OYPAD 102 NOVEMBRE 2000

NET P@D — 90



Les rumeurs et les annonces fusent de toutes parts sur la toile démocratique du Ouaibe. Vous trouvez pas que « toile » et « Ouaibe » ça fait redondant ? Bon, ben, sinon comme d'hab', Angel et Chris ont prospecté sur le Net comme des dingues à la recherche des meilleurs potins du moment. C'est chaud !

ZOOMS — 97



Un jeu de base-ball pas mal sur PS2, un génial Eternal Arcadia sur DC, encore un ISS surpuissant sur Play, et un soft de pelleteuse marrant… et le reste en zapping japonais ! Le Japon en panne d'idées ? Espérons que ce soit la période qui veuille ça.

TESTS — 109



Ce mois-ci, on croule sous la pléthore de hits en puissance ! F 355 Challenge, Mario Tennis, Medal of Honor Underground, Driver 2… Pour tout vous dire, je n'ai même plus la place d'en rajouter si je veux respecter le gabarit du sommaire !

COTÉ PÉCÉ — 156



Revenu du pays des gens aux gros pifs, RaHaN s'est empressé de retourner chez lui et d'allumer son PC. Après un centième plat de pâtes, le voilà reparti vous tester des jeux de derrière les fagots : Baldur's Gate 2, Homeworld Cataclysme, un add-on de Sims.

POKÉPAD — 158



Encore des conseils avisés du docteur ès Pokémon (Greg) pour « se pêcho tous les streums cachés dans le Parc Safari ». Histoire de parler comme le Grégoire Hellot de la vraie vie…

ASTUCES — 166



Dieu s'en prend plein la gueule dans cette blague pourrie qui met en scène le légendaire Toto. Ça ne s'arrange vraiment pas chez Télé Zeide dans la rubrique des blagues.

PlayStation

Action Bass (test)	148
Brunswick Pro Bowling (test)	148
Chase the Express (test)	148
Dance Dance Revolution 3 (zoom)	106
Driver 2 (test)	128
Incredible Crisis (test)	149
J-League Winning Eleven U-23 (zoom)	102
Jungle Book Groove Party (test)	118
Kamen Rider V3 (zoom)	106
Landmaker (test)	149
Le Monde des Bleus 2 (test)	126
Medal of Honor Underground (test)	144
Mike Tyson Boxing (test)	150
Mille Miglia (test)	150
Mort the Chicken (test)	150
Mr Driller (test)	150
Ms Pac Man (test)	150
MTV Skateboarding (test)	151
NHL 2001 (test)	151
Power Shovel (zoom)	104
Reel Fishing 2 (test)	151
Spyro 3 l'Année du Dragon (test)	134
Street Scooters (test)	151
Strider 1 et 2 (test)	138
Surf Riders (test)	152
Star Ixiom (test)	151
Team Buddies (test)	152
Tooneinstein Le Château Hanté (test)	136
UEFA Champions League (test)	153
Wild Rapids (test)	153

Dreamcast

Deep Fighter (test)	149
ESPN Track and Field (test)	116
Eternal Arcadia (zoom)	100
F 355 Challenge (test)	112
Giga Wings (test)	149
Les 24 Heures du Mans (test)	120
Sakura Wars 2 (zoom)	108
Street Fighter 3 Third Strike (test)	132
Tokyo Highway Battle Challenge 2 (test)	152
Ultimate Fighting Championship (test)	140
Urban Chaos (test)	142
WWF Royal Rumble (test)	153

PlayStation 2

American Arcade (zoom)	108
Ex Billiards (zoom)	108
Gekikukan Baseball (zoom)	98
G Savior (zoom)	108
Reiselied (zoom)	106
Ring of Red (zoom)	108
Sylpheed (zoom)	108

Nintendo 64

Mario Tennis (test)	122

Game Boy Color

NBA In The Zone 2000 (test)	154
Donald (test)	154
Perfect Dark (test)	155

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Gran Turismo 2000 s'appellera finalement Gran Turismo 3 ! Quel effort de brainstorming chez les développeurs pour en arriver à ce résultat ! Bien sûr, nous vous avons aussi dégoté de nouveaux clichés, histoire de ne pas vous faire languir davantage.

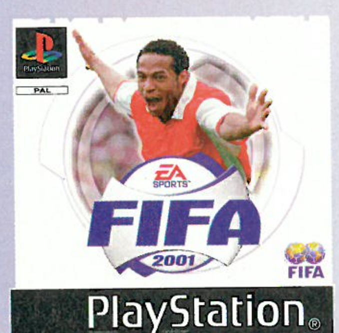
GT2 Platinum



149F00
22€71

Sortie le 25 octobre

FIFA 2001



324F16
49€42

Sortie le 3 novembre

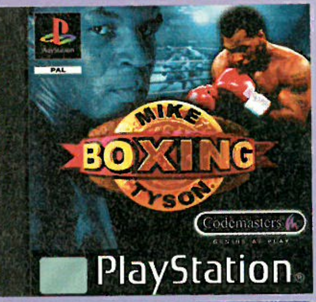
Le monde des Bleus 2



299F0
45€58

Sortie le 31 octobre

Mike Tyson



Sortie le 2 novembre

299F00
45€58

5 % DE REMISE SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.

* Hors consoles.

Toy Story 2 Platinum



Sortie le 26 octobre

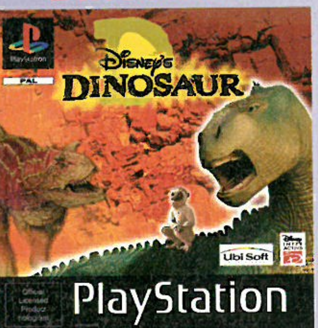
169F0
25€76

Donald

Sortie le 23 novembre

282F26
43€03

Dinosaure



Sortie le 9 novembre

282F26
43€03

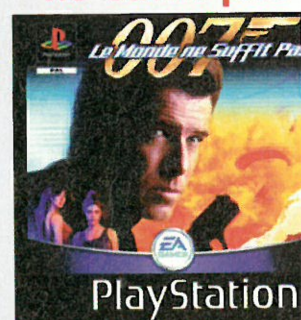
Dave Mira



Sortie le 20 octobre

289F00
44€06

Le monde ne suffit pas



Sortie le 30 novembre

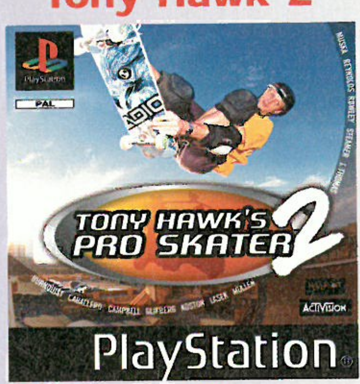
324F1
49€42

The Grinch



Sortie le 24 novembre

Tony Hawk 2



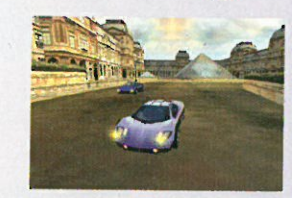
273F33
41€67

Disponible

LA VIE. LA VRAIE.

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Samedi 28 octobre
Paris Marseille Racing


199F00
30€34

Mercredi 15 novembre
Formula one 2000

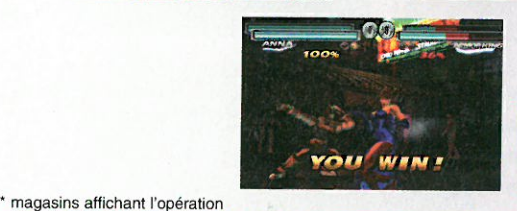




299F00
45€58

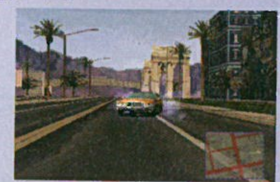
Samedi 25 novembre
Tekken Tag - PlayStation 2





399F00
60€83

Samedi 25 novembre
Driver 2


299F00
45€58

* magasins affichant l'opération

Offre Rayman :
Jeu + sacoche + manette

199F95
30€48



Pistolet Panther pour Playstation

99F00
15€09





GRAN TURISMO 3

EDITEUR : SCEE
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : DÉBUT 2001



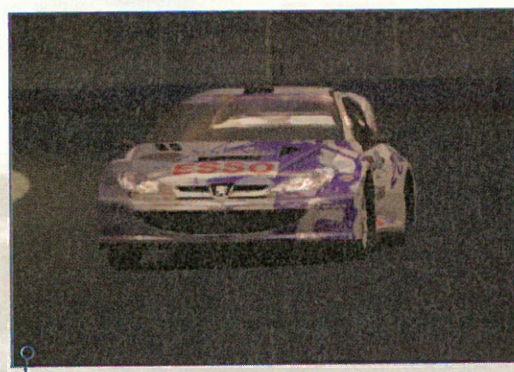
Gran Turismo 3

Polyphony dompte l'Emotion Engine !



AUX CÔTÉS DE METAL GEAR SOLID 2, LE NOUVEAU GRAN TURISMO REPRÉSENTE SANS CONTESTE LE TITRE LE PLUS PROMETTEUR ET LE PLUS ATTENDU DE LA PLAYSTATION 2. LA BONNE NOUVELLE DANS TOUT ÇA, C'EST QUE LA VASTE POLÉMIQUE SUR LES LIMITATIONS DE LA 128 BITS DE SONY N'A PLUS LIEU D'ÊTRE...

Voilà maintenant de nombreux mois que l'on enchaîne déception sur déception. Les sorties PS2 se multiplient ces derniers temps, mais rien n'y fait : on attend toujours un titre qui nous en foute plein la gueule, qui nous donne véritablement envie de craquer pour la console la plus chère du monde... On commence à s'impatienter, à s'inquiéter aussi, mais sur ce coup, Sony devrait mettre tout le monde d'accord : sa nouvelle console en a vraiment dans le bide, c'est certain. Il nous a suffi de voir tourner une nouvelle version de ce Gran Turismo, lors du dernier ECTS, pour nous en convaincre. Le développement progresse et les révélations commencent à faire saliver... On va finir par crever d'impatience ! Allez, voici donc déjà de quoi vous rassurer : Gran Turismo 3 (eh oui, c'est son nouveau nom pour l'occident, mais ça reste Gran Turismo 2000 au Japon) en est à plus de 70 % de son développement et sera fin prêt pour le début 2001 ! Ouais, je sais, c'est pas si près mais bon, au moins, on est (presque) fixés.



Grâce à l'effet d'environment mapping, les carrosseries reflètent en temps réel tous les éléments du décor. Le résultat est criant de réalisme.



DU PLUS ET DU MOINS...

Les mauvaises langues vous diront que GT3 n'est qu'un GT2 déguisé, une évolution plus qu'une suite... Et c'est un peu vrai finalement, il faut bien le reconnaître. Par certains aspects, on peut même déjà vous affirmer que ce nouvel épisode est moins complet que son aîné ! Jugez plutôt : un total de 150 bolides, contre 594 dans le deuxième opus. Aïe, les collectionneurs de tutures commencent à pester. Si cette drôle d'annonce peut étonner, il faut tout de même savoir que les bolides modélisés ici sont composés de 2000 à 4000 polygones chacun, un chiffre dix fois plus élevé

que dans GT2 ! Ainsi, la création de chaque caisse coûte environ deux semaines de travail aux dévelop-peurs... Pour rester dans la même logique de com-paraison, la création d'une voiture ne durait qu'un jour, avec GT2. La liste diminue donc considérable-ment mais c'est un peu le prix à payer. Rassurez-vous tout de même, car de leur côté, tous les constructeurs de GT2 répondront présent, sans exception. A priori, il faut comprendre par là que seules les déclinaisons d'un même modèle disparaî-tront. On sait également que le mode Rallye sera conservé, mais les infos le concernant manquent pour le moment... On en saura plus là-dessus bien-tôt, logiquement. Sinon, dans le même ordre d'idée, il ne faudra compter que sur deux malheureuses nou-velles pistes : Monte-Carlo et une course japonaise supplémentaire, dont on ignore encore le nom. Le total de tracés passe donc de 13 à 15, ce qui repré-sente tout de même une petite déception. D'un autre côté, il faut bien avouer que le nouvel aspect gra-phique du jeu donne une tout autre dimension aux courses...



Nan, la photo n'est pas ratée... Ce drôle de flou est en fait dû à l'effet de vagues de chaleur qui se dégagent du bitume. Le voir en mouvement est autrement plus impressionnant !

La PS2 enfin exploitée ?

Vous vous êtes évidemment mis à aborder ces pages en commençant par reluquer les photos dans tous les sens, je vous vois d'ici... Alors si vous n'êtes pas complètement aveugles, vous aurez sûre-ment remarqué le fossé technique qui sépare GT3 des productions PS2 actuelles. Les plus attentifs auront même noté la différence entre ces nouveaux clichés et les anciens... C'est certain, Polyphony se tue à repousser les difficultés liées au développement sur PS2, et le boulot n'aura pas été vain ! Finis les problèmes d'aliasing et de scintillement, les deux gros défauts visuels inhérents aux jeux de première géné-ration ont bien été gommés, pour le plus grand plai-sir de nos ch'tites mirettes. Les développeurs ont même réussi à multiplier par deux la résolution du jeu ! Des « détails » qui font bien plaisir, et qui nous redonnent surtout une grande confiance envers la dernière-née de Sony.

La quête du réalisme absolu

Bon, GT3 s'annonce donc, dans le fond, comme une simple repompe du deuxième épisode... D'accord, mais quelle repompe ! Il faut vraiment le

L'ACCESSOIRE QUI TUE !

Dans le souci de proposer aux joueurs des sensations d'immersion toujours plus pous-sées, Kazunori Yamauchi a voulu mettre à notre disposition un volant spécialement conçu pour GT3... Faveur accordée par So-ny, qui sortira ainsi le premier volant à retour de force sur console ! On sait qu'il sera ac-compagné de deux pédales, mais rien d'autre pour le moment... En tout cas, le re-tour de force devrait nous offrir des sensations de conduite nouvelles. Enfin !



Enfin un volant « force feedback » ! Espérons qu'il sera proposé à un prix abordable lors de sa sortie...

UNE VUE COCKPIT, PITIÉ !!!

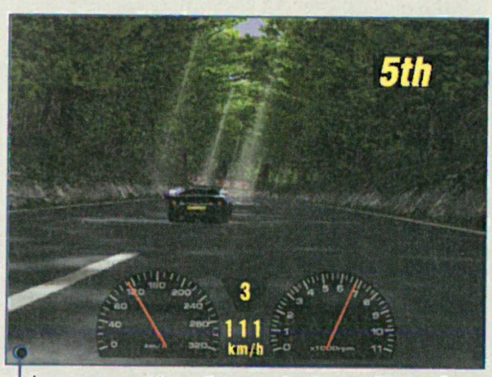
A notre goût, il a toujours manqué quelque cho-se à GT... Un truc tout bête, peut-être trop gour-mand pour la première PlayStation, mais qu'on espérait vraiment voir venir sur PlayStation 2 : la vue cockpit ! Déception : les premières images de GT3 affichaient des caisses aux vitres déses-pérément teintées en noir ! Rhâââ, mais pour-quoi ? Et puis on a pu commencer à y croire : à l'ECTS, les vitres étaient enfin transparentes ! Mal-heureusement, les pilotes animés en temps réel manquent toujours à l'appel... Mais là, avec ces nouvelles photos, l'espoir grandit encore, puis-qu'au milieu de toutes ces captures de replays, les deux clichés présents dans cet encart lais-sent à penser que : 1) Polyphony compte bien implémenter un pilote dans les caisses ; 2) une vue cockpit fera son apparition dans la version finale (ça ressemble à des essuie-glaces les deux traits noirs, non ?)... Allez, on croise les doigts en tout cas !







Cet angle plus éloigné laisse une drôle d'impression de détachement entre le décor et les caisses... Est-ce dû à l'absence d'ombre sur le sol ?



Les courses ont beau être, pour la plupart d'entre elles, les mêmes que dans GT2, les améliorations graphiques changent quelque peu la donne...

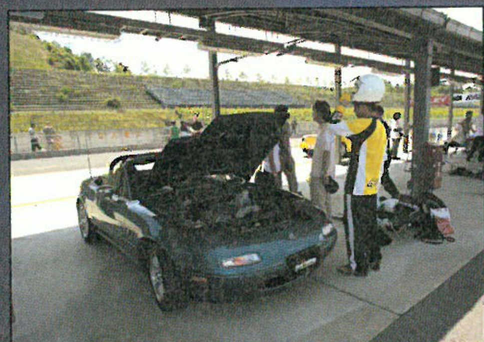
PAR JULO

UN BOULOT ÉNORME...

Le travail allongé par l'équipe de Polyphony pour chaque épisode de GT est tout simplement colossal. Avec ce troisième opus, les p'tits gars ont déjà dû surmonter les difficultés liées au développement sur PS2, créer un moteur physique encore plus réaliste, de nouveaux effets, etc. Mais il ne faut pas oublier un autre point essentiel, qui fait de la série ce qu'elle est : les bases de données ! Eh oui, chaque voiture présente dans le soft est testée indépendamment. Bruit du moteur, vitesse de pointe, reprise, rapports... Tout est testé et méticuleusement pris en note pour enrichir une base de données énorme ! Avec GT3, ces données se sont élargies et représentent 50 fois plus de « masses » informatiques que dans GT2 !



Tours d'essais sur le circuit de Sugo.

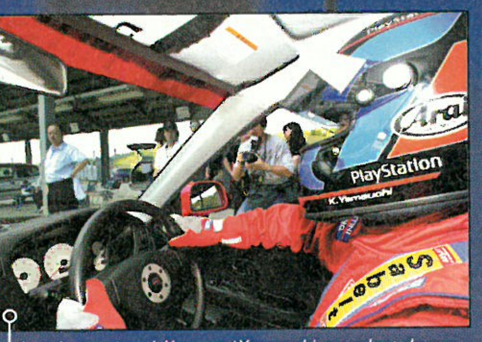




Les 150 voitures de GT3, toutes réunies là, en vrai, sur ce parking...



Pour retranscrire au mieux les reflets sur la carrosserie, chaque voiture était prise en photo au soleil.

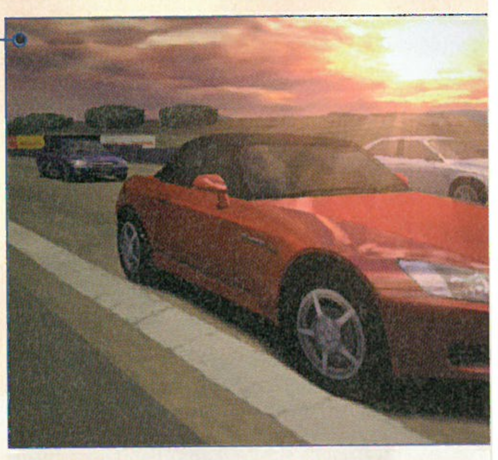


Le très passionné Kazunori Yamauchi, au volant de son propre bolide de GT, tranquille...



Lors des essais, chaque donnée était soigneusement enregistrée.

Il est trop bôôô, cet effet de lense flare !

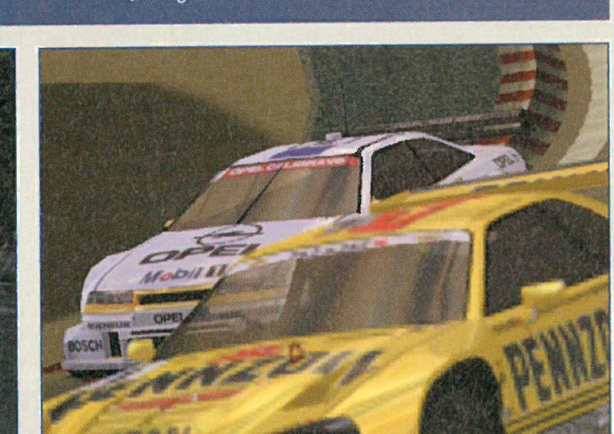


voir tourner pour comprendre : chaque élément visuel a été poussé pour rendre l'immersion totale. Le but premier de Kazunori Yamauchi et de son équipe est avant tout de plonger le joueur dans la réalité des courses de GT, et la puissance de la PlayStation 2 leur offre un tas de nouvelles possibilités et de nouveaux challenges. On retrouvera donc de nombreux effets inédits, qui donneront enfin un sens à l'argument « Emotion Engine ». On commence avec l'environment mapping, sûrement l'effet le plus saisissant de tous, qui permet aux différents éléments environnants de se refléter en temps réel sur la brillante carrosserie des bolides... Vraiment bluffant ! L'effet de vagues de chaleur au-dessus du bitume s'annonce également comme une réussite totale, tout comme celui du lense flare, que vous aviez déjà pu admirer sur les anciens clichés... Les détails fourmillent, et c'est vraiment impressionnant. Plus que jamais, les replays témoigneront de ce souci perfectionniste avec même de nouveaux effets de mise au point plus vrais que nature. Au niveau sonore, Polyphony est également allé très loin, puisque les bruitages de chaque caisse ont été enregistrés individuellement. Rien que ça ! Sinon, concernant le gameplay, on nous promet des options de tuning et de réglage bien plus poussées, de nouvelles conditions climatiques, des modèles physiques encore améliorés, complexifiés et même une gestion des boutons (soi-disant) analogiques du Dual Shock 2... On finit avec la délicieuse cerise sur le gâteau de cette grosse preview : un mode de jeu en Link devrait être implémenté histoire de se faire des duels sur écrans séparés... La grande classe. Vivement l'hiver !











Le rendu gagne encore en beauté, grâce à la disparition des effets d'aliasing et de scintillement.



HALF-LIFE®

Le mythe enfin sur Dreamcast









EDITEUR : SEGA
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : 1ER DÉCEMBRE 2000

Shenmue

Chapter 1: Yokosuka





ON N'Y CROYAIT PLUS, MAIS VOILÀ ENFIN QU'IL DÉBARQUE CHEZ NOUS ! SHENMUE EST SANS DOUTE L'UN DES PROJETS LES PLUS ORIGINAUX ET AMBITIEUX DE CETTE FIN DE SIÈCLE, UN MONUMENT QUI TÉMOIGNE PLUS QUE JAMAIS DU RAPPROCHEMENT ENTRE JEUX VIDÉO ET 7E ART...

Le mois dernier, nous vous présentions Yu Suzuki lors d'une interview dans le cadre de l'excellent F 355 Challenge (en Test dans ce numéro). Eh bien ce grand monsieur n'a pas fini de faire parler de lui ! En effet, à la tête du studio interne AM2, celui qu'on ose appeler sans crainte le « Miyamoto de Sega » est également le géniteur de Shenmue. Vous avez forcément entendu parler de ce titre-phare de la ludothèque Dreamcast, tant il a pu être cité comme référence. Plus beau que n'importe quel jeu PlayStation 2 actuel, Shenmue est également un projet de grande envergure, relevant moult défis de gameplay, d'originalité et de technique. Ce projet aura germé de longues années dans la tête de Yu Suzuki, depuis l'ère Saturn en fait. Malheureusement, les capacités de cette bonne vieille console n'auraient jamais permis de mettre correctement en forme toutes les idées qui l'animaient. C'est donc l'annonce de la relève Dreamcast qui aura permis à notre homme de se mettre réellement au boulot, de mettre en chantier tous ses fantasmes de création ludique.

LE PLUS GROS PROJET DE SEGA

Suzuki a donc eu carte blanche et Sega n'a pas hésité à lui laisser tout le temps et l'argent nécessaires au développement de son bébé. Au final, Shenmue aura été créé en cinq ans, retardé trois fois, sorti quasiment un an après la date initiale et aura coûté la rondelette somme de 3 milliards de yens (soit environ 150 millions de francs !!!). Tout cela à une époque où Sega était à deux doigts de fermer ses portes... Du jamais vu, Shenmue avait vraiment des allures de « jeu de la dernière chance ». Anciennement appelé Virtua Fighter RPG puis Project Berkley, Shenmue a suscité un intérêt grandissant chez le public japonais, qui suivait l'affaire de près, annonce par annonce, jusqu'à l'apparition des premiers trailers. Il sera resté longtemps dans les listes des jeux les plus attendus, jusqu'à sa sortie. Là, tout le monde prédisait un succès incroyable, une augmentation des ventes de Dreamcast, etc. Mais ce fut

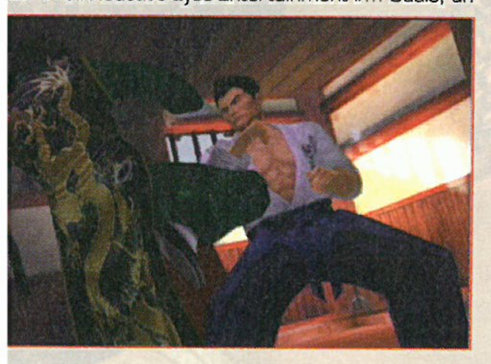
la déception, sûrement plus pour Sega que pour nous, mais il y avait quand même quelque chose de triste (et d'injuste ?) là-dedans. Au Japon, l'œuvre de Suzuki ne sera jamais le million-seller qu'on attendait... Aujourd'hui, on se rend compte que la situation est bloquée là-bas, mais c'est encore loin d'être le cas en occident, et sur-tout aux Etats-Unis...

Localisation réussie ?

L'adaptation de Shenmue en dehors du Japon a été prise très au sérieux par Sega, bien conscient de tenir là LE jeu de la Dreamcast. Suite à une enquête, le peuple américain ayant souhaité, en masse, que le jeu soit doublé en anglais, Yu Suzuki a décidé de superviser activement la localisation. Il est donc parti et resté un bon bout de temps chez l'oncle Sam, pour choisir les acteurs, arranger certains détails de gameplay, etc., histoire que rien ne dénature sa création. Alors même si le choix du doublage intégral reste très discutable, compte tenu de la nature même du jeu, il faut bien avouer que le boulot a été parfaitement maîtrisé ! Non seulement le jeu des acteurs semble être l'un des meilleurs qui soit dans le domaine des jeux vidéo, au même titre que Metal Gear (en ricain, hein, pas en français !), mais il est également très étonnant de constater que les voix se rapprochent vraiment de leurs homologues japonais, comme s'il s'agissait des mêmes acteurs ! Un boulot impressionnant, les Américains seront bien gâtés, sur ce coup. Le problème pour l'Europe, éternelle cinquième roue du carrosse, reste tout de même que nous profiterons exactement de la même copie... Sans aucune traduction. Même les sous-titres du jeu resteront en anglais ! Sachant que la jeunesse française ne représente pas ce qui se fait de mieux niveau maîtrise de l'anglais, mais surtout compte tenu de la nature même du jeu, encore une fois, ça risque de poser un gros problème. Bravo à Sega Europe, donc, qui ne doit pas vraiment se rendre compte du produit qu'il tient entre les mains.

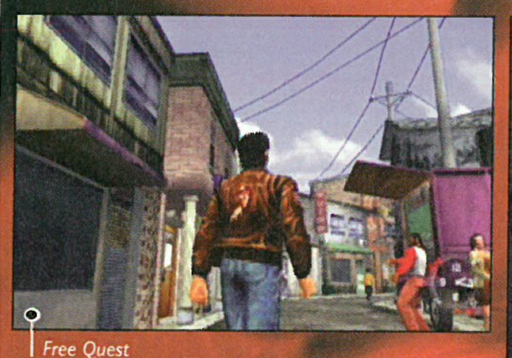
Et le jeu alors ?!

Oui, c'est vrai, il serait peut-être temps de vous parler du jeu maintenant... Désolé d'avoir engagé les présentations avec autant de détails de fond, mais je n'y peux rien après tout, c'est comme ça, une certaine passion m'anime quand je parle de Shenmue ! Jugé inclassable par ses géniteurs (bah oui, il est pas tout seul Yu Suzuki, quand même), Shenmue a hérité d'un nom de genre tout particulier : le « F.R.E.E. », pour « Full Reactive Eyes Entertainment »... Ouais, un terme plutôt pompeux pour définir en fait un jeu d'aventure dans lequel vous vous immergeriez complètement, grâce à la création perfectionniste d'un univers tout entier. Vous êtes le héros d'une aventure épique se déroulant au Japon et en Chine, un jeune garçon de 17 ans qui cherche à retrouver l'assassin de son père pour assouvir sa soif de vengeance. Vous rencontrerez des centaines de personnes différentes, qui vivent chacune leur vie de leur côté, se lèvent le matin à des heures différentes, sortent faire les courses, discutent avec les voisins ou partent au boulot dans l'un des commerces de la ville. Vous pourrez parler à tout le monde, chercher les personnes susceptibles de vous donner des informations, de vous guider. Il faudra également gérer une timide histoire d'amour avec la fille de la fleuriste du marché, des déboires avec les racailles du quartier et des dizaines d'autres mini-quêtes. Tout cela avec une gestion réelle de l'heure, du temps, de la date, des saisons... Vous pourrez avoir rendez-vous avec quelqu'un à telle heure et devoir passer le temps en attendant, en allant par exemple faire deux trois parties de Space Harrier dans la salle de jeux du coin. Vous pourrez également remarquer, à l'approche de Noël, des changements dans le décor (promotions dans les boutiques, banderoles dans la rue, etc.). La place me manque pour vous donner plus d'exemples et d'explications, retenez simplement que l'immersion est totale, qu'on vit une autre vie, dans la peau de quelqu'un d'autre, et que tout est fait pour rendre cette incarnation passionnante. Un grand moment en perspective, dont on vous reparlera en détail dans le Test du mois prochain, avant que vous puissiez enfin y goûter vous-même.

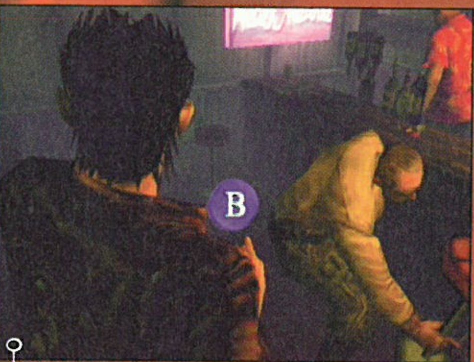


Les phases de jeu

S'il devait être classé dans une catégorie de jeu précise, Shenmue ne serait pas un RPG, contrairement à ce que pas mal de gens pensent... On dira simplement qu'il s'agit d'un jeu d'aventure voulant vous plonger dans un monde à la crédibilité maximale... Et puis de manière concrète, on divisera le jeu en quatre phases distinctes : « Free Quest », « QTE », « Free Battle » et « View Mode ». La première de ces phases consiste à se balader librement, en discutant avec qui on veut, en effectuant parfois certaines actions, etc. Les QTE (Quick Time Event) représentent quant à eux des événements spéciaux qui surviennent à des moments-clés du jeu (la moitié des scènes d'action). Une touche apparaît à l'écran et vous devez appuyer rapidement sur celle-ci pour réussir. Le Free Battle représente l'autre moitié des scènes d'action, durant lesquelles vous dirigez votre personnage comme dans un jeu de baston (y'a des contres, des choppes et plein de combos, excellent !). On finit avec le View Mode, qui s'enclenche durant les discussions ou autres scènes importantes, faisant profiter le spectateur de divers mouvements de caméra, etc.



Free Quest

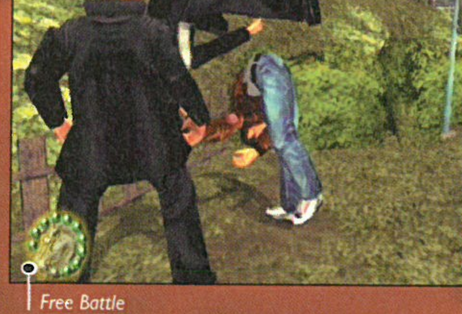


Quick Time Event

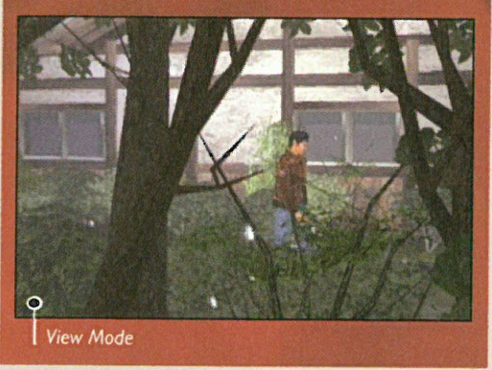








Free Battle

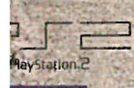


View Mode

PAR JULO

IMPARABILIS CANONUS







EA SPORTS FIFA 2001

PLONGEZ AU CŒUR DU FOOTBALL ! FIFA 2001 VOUS INVITE À PARTICIPER AUX MATCHES DE FOOTBALL COMME SI VOUS ÉTIEZ SUR LA PELOUSE. SORTEZ DU TUNNEL DES VESTIAIRES, OBSERVEZ L'ANIMATION DU BANC DE TOUCHE.



ÉCOUTEZ LES JOUEURS SE PARLER PENDANT LE MATCH, LES SUPPORTERS HURLER LEUR JOIE ET CHANTER LEUR VICTOIRE ... AVEC FIFA 2001, VOUS AVEZ RENDEZ-VOUS AVEC LA MEILLEURE SIMULATION DE FOOTBALL. À VOUS D'ÊTRE À LA HAUTEUR ! ...

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™*

WWW.EASPORTS.COM

La GameCube, Rebirth :

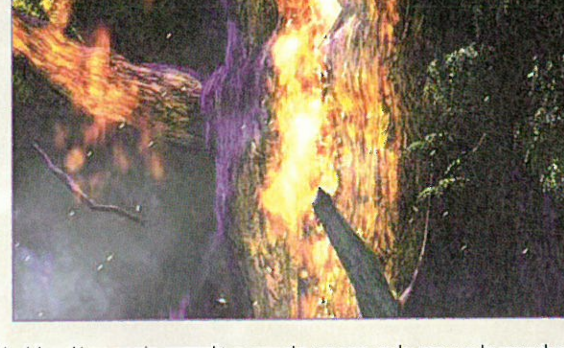








Notre étrange héros a toujours été fan d'E.T., à qui il rend ici hommage.



FIDÈLE À SES HABITUDES, LA PROCHAINE CONSOLE DE NINTENDO SORTIRA AVEC PLUS D'UN AN DE RETARD SUR LES MACHINES DE SEGA ET SONY. POURTANT, LA GAMECUBE AURA TOUTES SES CHANCES, PUISQU'ELLE DISPOSE DE NOMBREUX ARGUMENTS ALLÉCHANTS, ET SURTOUT DU SOUTIEN DE TALENTUEUX DÉVELOPPEURS. EN VOICI LA PREUVE...

Le mois dernier, notre booklet spécial SpaceWorld nous avait permis de faire le tour de l'actu' Nintendo. Nos impressions sur la Game Boy Advance, des tonnes de photos sur les premières démos GameCube... a priori, nous avions tenté de ne rien oublier. Oui mais voilà, ces dernières semaines, même si on reste discret du côté de Nintendo, quelques nouvelles infos parviennent tout de même à filtrer. Allez, croyez-moi, il est désormais grand temps de repasser la seconde couche, mais attention, tranquille... Ce mois-ci, éclairage tout particulier sur un titre à part : Rebirth. Développé par la toute jeune équipe de Mix-Core (très proche de Nintendo), Rebirth devait être présenté pour la première fois au SpaceWorld sous forme d'une vidéo d'environ 6 minutes. Pourtant, après un visionnage de Nintendo, la présentation fut réduite de manière drastique pour des raisons encore inconnues. Quoi qu'il en soit, le spectacle fut déjà splendide. Ambiance.



Rebirth semble surtout dédié aux amoureux de la nature.

Un univers plus enchanteur que « Microcosmos »

Alors que les brûlants rayons du soleil peinent encore à embraser le ciel, la vie reprend peu à peu, dans la forêt. Les fleurs étalent doucement leurs pétales, les arbres centenaires laissent échapper des chapelets de lumière diaphane, tandis que les insectes s'abreuvent furtivement de fraîche rosée. La brume, balayée par le souffle vivifiant du vent, semble s'évanouir progressivement. La forêt, la vie

l'autre vision du jeu vidéo

la nature à nu

ISS : NOUVELLE ÉVOLUTION SUR GAMECUBE ?

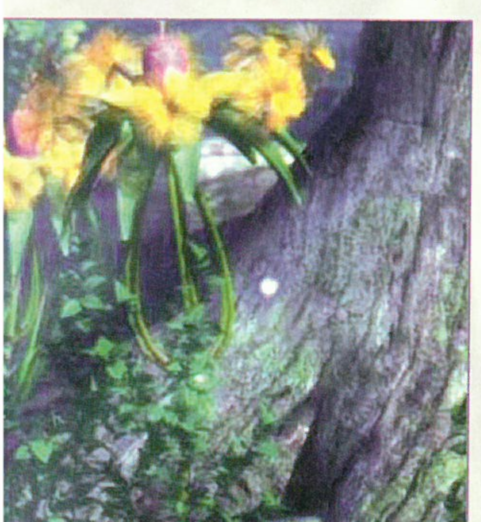
« Même si nous n'avons pas encore reçu les kits de développement GameCube, nous souhaitons d'ores et déjà mettre en chantier un nouvel ISS », affirme Katsuya Nagae, vice-président de KCEO. C'est donc désormais officiel, un nouvel ISS est prévu sur la GameCube. Bon alors attention, pour les fanatiques de ISS Pro Evolution, patience, il ne s'agit pas d'une suite à ce chef-d'œuvre développé par KCET. Non, cet ISS-là sera pris en charge par KCEO, l'équipe responsable des versions N64 et de la dernière mouture PlayStation 2. Pour ceux qui seraient un peu largués dans ce magma d'infos, l'esprit de ce nouvel ISS s'annonce donc à mi-chemin entre l'arcade et la simu'. Profitant de l'annonce, Yasuo Okuda, producteur du jeu, a évoqué son sentiment au sujet des capacités alléchantes de la nouvelle machine de Nintendo : « D'après les informations que nous avons recueillies, la GameCube s'annonce fantastique, du moins si ce que Nintendo a déclaré se vérifie. Nous avons hâte de nous mettre au travail. » Tiens, ça tombe plutôt bien, car de notre côté, nous avons justement particulièrement hâte de nous essayer à cette nouvelle version.



La profondeur de champ, la complexité des lieux… l'ensemble est sidérant.



ui l'anime… voici le cadre bucolique mais somp-ueusement recréé (regardez les photos pour en tre convaincu, c'est juste hallucinant !) dont s'ins-rent Rebirth et son héros, une énigmatique bûche appelant la tête d'E.T. De la bouche même d'un éveloppeur de Mix-Core, même s'il ne s'agit pas ncore d'un jeu à proprement parler, cette pré-entation « reflète ce qu'il sera possible de faire n temps réel sur GameCube. D'ailleurs, une partie de cette cinématique inclut des éléments 3D actuellement calculés sur GameCube ». Bah en tout cas, en l'état, cette vidéo est juste supra-impressionnante, avec des milliards d'effets graphiques comme du motion blur en veux-tu en voilà, un anti-aliasing surpuissant, un calcul de millions de polygones, des animations époustouflantes (argh les animaux semblent vivants !). Je n'aurai qu'un mot, enfin, plutôt qu'un cri : « Whaoaa ! » Pourtant, comme le souligne l'adage cher à Kendy, « une vidéo ne rend pas les coups ». Et le pire, c'est qu'il a tout à fait raison. Mais bon, cela ne coûte rien d'espérer… et c'est clairement mon cas. Surtout que loin des titres futuristes ou des suites insipides, Rebirth et son univers féerique devraient apporter comme une véritable bouffée d'air frais. J'irai même jusqu'à ajouter qu'il se dégage une certaine poésie de cette vidéo, qui prouve au moins que Nintendo tente d'ouvrir des voies qui n'ont décidément rien à voir avec celles empruntées par les autres éditeurs. Reste à savoir ce que donnera le jeu, aussi bien techniquement qu'en ce qui concerne son gameplay, mais là, pour la suite, Shigeru Miyamoto a lui-même précisé : « Nous ne présenterons plus aucune information concernant les titres GameCube avant le prochain E3, en mai 2001 ! » La vie est si cruelle… Mais la patience est une vertu, comme dirait Lao Tseu.



vouez que sorti du contexte, il est difficile de savoir s'il 'agit d'une photo ou d'un jeu. Bluffant !

NINTENDO, DES ALLIÉS DE POIDS

Une machine puissante c'est bien, des jeux exploitant vraiment les capacités de cette dernière, c'est encore mieux ! Voire indispensable d'ailleurs. En outre, bien que particulièrement talentueuses, les équipes de Nintendo ne pouvaient œuvrer seules (comme ce fut malheureusement un peu le cas sur N64), et il devenait ainsi primordial pour le constructeur de s'entourer rapidement d'éditeurs réputés. C'est désormais chose faite… en tout cas en partie. En effet, une liste partielle de développeurs nippons travaillant sur GameCube a été communiquée, parmi lesquels trônent Konami, Namco, Capcom, Hudson Soft, Atlus, ou encore Kemco et Koei. Alors, si pour l'instant aucun titre n'a été officialisé, nous ne devrions pas voir se rééditer le scénario N64. De l'avis général, la GameCube est une machine très attendue par les développeurs, dont certains avouent carrément galérer actuellement sur PlayStation 2. Vivement les premières annonces…

PAR GOLLUM

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

- *Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !*
- *Vous voulez acheter un jeu ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !*

micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !





GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Tenchu 2 (PSX), Spiderman (PSX), Virtua Tennis (DC)...
Et les soluces des tops : Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dark (N64), Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Ccial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle
Tél. 02 38 22 12 38

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Ccial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan-Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66



MICROMANIA : partenaire de l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.



EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : NINTENDO 64
DISPO. EUROPE : 17 NOVEMBRE 2000

The Legend of Zelda: Majora's Mask



ALORS QUE J'AI DÉJÀ ENGLOUTI DES HEURES DE MON HUMBLE VIE SUR LA VERSION JAPONAISE, ZELDA MAJORA'S MASK S'APPRÊTE ENFIN À DÉBARQUER CHEZ NOUS. UNIQUE, DRAMATIQUE, ÉPIQUE, TRIPPANT, DÉLIRANT. OUI CELA NE FAIT AUCUN DOUTE, CE NOUVEAU ZELDA VA MARQUER LES ESPRITS ! APPRÊTEZ-VOUS À ÊTRE ÉTONNÉ...



L'arrivée d'un nouveau Zelda constitue toujours un événement. A cela, de multiples raisons pouvaient être évoquées. Premièrement il nous fallait toujours attendre 107 ans avant de voir débarquer une suite, ce qui, vous en conviendrez, attise toujours la curiosité. Ensuite, les retards étaient devenus une sorte de tradition un chouia frustrante de la part des équipes de Miyamoto. Puis finalement, en y réfléchissant bien, mis à part l'époque NES, il n'y a toujours eu qu'un seul et unique Zelda par console Nintendo. Souvenez-vous : Zelda A Link to the Past sur Super Nintendo, Zelda Awakening's sur Game Boy, et jusqu'à présent le magistral Ocarina of Time sur Nintendo 64. Oui mais voilà, les temps ont visiblement bien changé, car de tous les éléments cités jusqu'à présent (l'attente, les retards et tout et tout), ce Zelda Majora's Mask n'en suit aucun ! Arrivant en temps et en heure, il ne nous aura en effet fallu attendre que deux petites années avant de retrouver le très elfique Link dans une aventure épique mais vraiment particulière. Allez, admirez deux secondes les photos, ramonez vos cages à miel et écoutez ma modeste histoire...

LE NOUVEAU VISAGE DE ZELDA

C'est une certitude : dans quelques années, Zelda Majora's Mask fera probablement figure d'épisode à part dans la grande saga Zelda. Tout d'abord il faut savoir que pour la première fois, Shigeru Miyamoto ne s'est pas complètement investi dans le développement.



Des univers bien plus vastes et riches que dans le précédent épisode.



Chaque masque vous permettra de disposer d'habilités nouvelles... et parfois d'apparences carrément uniques.



Si vous avez bien lu notre Booklet du mois dernier, vous savez que ces derniers temps, l'ami Miyamoto a dévoué son temps à la création du nouveau pad GameCube. En clair, le génie de cet homme ne lui permettant pas encore le don d'ubiquité, il confia le développement de Majora's Mask à une nouvelle équipe constituée de jeunes développeurs à l'esprit Nintendo bien affirmé. Alors, si vous pensiez que ce changement se révélerait anecdotique, c'est que vous êtes aussi perspicace qu'une taupe qui vient de se réveiller. En effet, ce nouveau Zelda dégage une atmosphère encore unique dans la série. Scénario beaucoup plus sombre, esthétique vraiment originale, à tendance psychédélique par instants, humour encore



gend of Zelda



plus présent, et surtout gameplay une fois de plus révolutionnaire. Bon, comme je vous sens un peu perdu, résumons la situation, là ouais, on va y aller tranquille... L'histoire débute un mois après la fin de l'Ocarina of Time. Suite à un incident, Link est dépossédé de son ocarina par un étrange personnage nommé Stalkid. Pas vraiment sympa, cette odieuse créature ensorcela Link qui se transforma en Deku (petit être de bois). Le pire, c'est que ce bonhomme décidément très lourdingue décida de faire écraser une météorite sur Hyrule dans les trois jours. Résultat, vous n'avez plus que 72 heures pour sauver le royaume. Pas évident mais bon, au moins, pour la première fois, l'histoire ne vous oblige pas à sauver une princesse ! Waaaaah...



Link, masqué, se prend pour le très précieux Jim Carrey, la classe en plus.

Une histoire de masques et de fuite du temps

Zelda Majora's Mask innove de plusieurs manières. Pourtant, les deux principaux éléments à souligner restent la gestion du temps et l'utilisation des fameux masques. Afin de maintenir un semblant de suspens sur ce dernier point (et de garder quelque chose à dire pour le test), je me contenterai d'ajouter à ce sujet qu'il existe des dizaines de masques disséminés dans l'aventure. Cependant, trois possèdent des pouvoirs spéciaux changeant l'apparence et les habilités de Link. Hum, bien évidemment vous en saurez plus le mois prochain, à moins que vous n'alliez voir du côté du Joypad 98, mais bon, ceci est une autre histoire... En ce qui concerne le déroulement du jeu, outre les traditionnels donjons, phases de recherche, de combat, les mini-jeux, sachez aussi que l'aventure se décompose en 3 jours (soit 72 heures). Au-delà, hum, eh bien c'est juste l'apocalypse, et accessoirement la fin du jeu ! Pourtant, pas de panique, grâce à votre ocarina, vous pourrez effectuer quelques sauts dans le temps. Sachez tout de même que si vous ne faites rien, ces trois jours se répéteront à l'identique, chaque habitant ayant son emploi du temps prédéfini, ses habitudes. Au départ, il faut avouer que le concept peut paraître un peu nébuleux et surtout pas vraiment pratique. Pourtant, au bout de quelques heures de jeu, la magie produit son effet. Dans le fond, ce Zelda se rapproche du système de Shenmue. Tout est ici géré en temps réel, avec alternance des conditions climatiques, gestion de l'emploi du temps, nécessité de dialoguer pour glaner des informations... Bien évidemment, au final, grâce à vos nombreux et nécessaires voyages dans le temps, vous devrez remodeler l'histoire d'Hyrule afin de repousser l'énorme météorite qui menace l'intégrité de la planète. Hop, voilà, vous n'en saurez pas plus pour ce mois-ci. Non, non pas la peine d'insister, vous ne saurez pas que Majora's Mask est probablement l'un des meilleurs volet de la série... arf, j'lai dit !



Les longues chevauchées avec Epona restent toujours aussi majestueuses et trippantes.



Grâce au Ram Pak, les décors ont vraiment gagné en finesse.



L'ambiance qui se dégage de Majora's Mask est bien plus sombre que dans les précédents Zelda.

PAR GOLLUM

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PS ONE SORTIE FIN SEPTEMBRE 790 F
...F de bon d'achat
...MMANDER DES MAINTENANT UN
...U VOUS SERA OFFERT.
...chat de 50 F non cumulable à valoir ...de plus de 500 F (hors console)

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT + PEDALIER act labs + G.PSX	590 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	790 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
RALLONGE MANETTE	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	
PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	
PRISE PERITEL RGB	
V.G.A BOX	
VIRTUAL GUN	
CABLE DE LIAISON	
GAME BOOSTER	
COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	

JEUX NEUFS EUROPEENS

...AN	249 F
...ESSURECTION	369 F
	199 F
	99 F
...HDJ CONTROLLER PAD	449 F
...SHI SPEIALC	349 F
...ES	249 F
...OAR 2	299 F
...ICK PRO BOWLING 2	299 F
...LACE 2000	299 F
...GENERATION	199 F
...RESSE	299 F
...RAE RALLY 2	299 F
...RDERS 4	299 F
...M RACING + PORTE CD	349 F
...ROID	349 F
...ON DERBY RAW	299 F
...RILOGY 2	369 F
...S+RESIDENT EVIL 2	369 F
...CHY RULZ	199 F
	299 F
	369 F
...ONSHIP 2000EA	349 F
...GRAND PRIX	299 F
	369 F
...ORCE 2	359 F
GAUNTLET LEGENDS	369 F
GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F
GRIND SESSION	299 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS	219 F
GUNGAGE	249 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	369 F
INFESTATION	219 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F
KNOCK OUT KINGS 2000	369 F
KOUDELKA	369 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	249 F
LEGO RACERS	249 F
LES FOUS DU VOLANT	199 F
LMA 2000/01	299 F
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	369 F
MEDIEVIL 2	199 F
MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	239 F
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MTV SPORT SKATEBOARD	199 F
NASCAR 2000	369 F
NBA 2001	369 F
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F
NFL EXTREME	269 F
NHL 2001	349 F
NHL FACE OFF 2000	299 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F
PARASITE EVE 2	329 F
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	249 F
RAILROAD TYCOON 2	349 F
RAYMAN 2	299 F
READY TO RUMBLE 2	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F
REVOLT 2	299 F
ROADSTERS	299 F
ROCK THE RINK	369 F
RONIN BLADE	299 F
RUGBY 2001	299 F
SAGA FRONTIER 2	369 F
SHADOW MAN	299 F
SILENT BOMBER	299 F
SILENT HILL	299 F
SPIN JAM	219 F
SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
SOUTH PARK RALLY	299 F
SPEEDBALL 2100	299 F
SPIDERMAN	299 F
STAR TREK INVASION	299 F
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
SUIKODEN 2	299 F
SYDNEY 2000	329 F
SYPHON FILTER 2	299 F
TEAM BODDIES	349 F
TENCHU 2	299 F
THEME PARK WORLD	369 F
TINY TANK	299 F
TOCA WORLD TOURING CARS	299 F
TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
TOMB RAIDER 4	249 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	299 F
TOONESTEIN LE CHATEAU	299 F
TOSHIDEN 4	299 F
TOY STORY 2	369 F
TRACK'N FIELD 2	369 F
UEFA 2000	369 F
URBAN CHAOS	369 F
VAMPIRE HUNTER D	369 F
VANISHING POINT	299 F
VICTORY BOXING 3	349 F
WAR OF THE WORLD	349 F
WORLD MAGICAL RACING	349 F
WILD ARMS	24...
X-MEN MUTANT ACADEMY	19...
X-MEN VS STREET FIGHTER	26...

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembr...

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

...BALL Z FINAL BOUT	99 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

...RILOGY+CARTE MEMOIRE	169 F
...SPORT	99 F
...HONDA SUPERBIKE	99 F
...TE ROUGE	99 F
...DE	169 F
...RAE RALLY	169 F
...ARDERS 3	169 F
...U MONDE 98	129 F
	169 F
...D TRILOGY CLASSIC	99 F
	129 F
	169 F
...NTASY VII	149 F
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	169 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORSAKEN	99 F
G-POLICE	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRID RUN	99 F
GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
HERCULE	149 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24 HEURES DU MANS	129 F
LES SCHTROUMPFS	169 F
LUCKY LUCKE	169 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDIEVIL	149 F
METAL GEAR SOLID	169 F
MICKEY	149 F
MICRO MACHINES 3V	169 F
MONACO G.P 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	169 F
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	149 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
PITFALL 3D	149 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
REVOLUTION X	99 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SPEED FREAKS	99 F
SPORT CAR GT CLASSIC	99 F
SPYRO	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
STREET SKATER CLASSIC	99 F
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	199 F
TAIL CONCERTO	149 F
TARZAN	169 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER CLASSIC	99 F
TOMORROW NEVER DIES	169 F
TONY HAWK SKATEBOARDING	169 F
TUNEL B1	99 F
V-RALLY	99 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembr...

DREAMCAST

...OLE+CHUCHU ROCKET 1499 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F
CLAVIER	249 F
FORCE PACK MC	129 F
JOYSTICK ARCADE	399 F
GUN (MC)	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE (MC)	179 F
RALLONGE MANETTE	89 F
VMS	199 F
VIBREUR	19...
VOLANT	49...
VOLANT MC 2	54...

...GS 2	349 F
	349 F
...ACE 2000	379 F
...AE RALLY 2	369 F
	379 F
...ALIVE 2	379 F
...R	379 F
...AGICAL RACING	379 F
...CORE REVOLUTION	379 F
...ORT	369 F
...RCE 2	299 F
...G	379 F
	379 F
	379 F
HOUSE OF THE DEAD 2	299 F
JIMMY WHITES CUE BALL 2	299 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F
KISS PSYCHO CIRCUS	379 F
LE MANS	349 F
LES FOUS DU VOLANT	379 F
MAG FORCE RACING	379 F
MAGNETIC NEO	379 F
MAKEN X	349 F
MARVEL VS CAPCOM	299 F
MARVEL VS CAPCOM 2	379 F
MDK 2	379 F
MILLENIUM SOLDIER	299 F
MORTAL KOMBAT GOLD	299 F
MSR	379 F
MTV SPORT: SKATE BOARDING	379 F
NBA 2K	379 F
NFL QUATERBACK 2000	379 F
NHL 2K	379 F
NIGHTMARE CREATURE 2	379 F
POWER STONE	299 F
POWER STONE 2	379 F
RAILROAD TYCOON 2	379 F
RAYMAN 2	379 F
RE-VOLT	299 F
READY TO RUMBLE	299 F
RESIDENT EVIL 2	329 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
SPACE CHANNEL 5	349 F
SEGA RALLY 2	299 F
SOUL FIGHTER	299 F
SOUL REAVER	349 F
STAR WARS RACER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F
SUPERCROSS 2000	379 F
SYDNEY 2000	379 F
TAXI 2	379 F
THE NOMAD SOUL	349 F
TIME STALKERS	379 F
TOMB RAIDER 4	379 F
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	379 F
TOY STORY 2	379 F
TRACK AND FIELD	379 F
UEFA STRIKER	299 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	37...
URBAN CHAOS	37...
VANISHING POINT	37...
VIRTUA ATHLETE	37...
VIRTUA STRIKER 2000	34...
VIRTUA TENNIS	34...
WILD METAL	29...
WWF ROYAL RUMBLE	36...
ZOMBIE REVENGE	37...

NINTENDO 64

...NTENDO 64 SERIE ...MITEE PIKACHU	799 F
...DO 64 COULEUR	649 F
...DO 64+F1 WORLD G.P	799 F
ACTION REPLAY PRO	399 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F
VOLANT+PEDALIER	269 F
RALLONGE MANETTE	49 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	49 F
MEMORY CARD 4X	129 F
MANETTE+FORCE PACK	149 F
GAME BOOSTER	349 F
EXTENSION DE MEMOIRE	
TRANSFER PAK	

JEUX NEUFS EUROPEENS

...ER 2000	399 F
...E 2	299 F
...A 3D	399 F
...GER	399 F
...RACING	299 F
...NG 64	399 F
DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F
EARTHWORM JIM 3D	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F
F-ZERO X	399 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F
HERCULES	399 F
HOT WHEELS TURBO RACING	399 F
ISS 2000	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
KNOCK OUT KINGS 2000	359 F
LODE RUNNER	299 F
MARIO GOLF	399 F
MARIO PARTY 2	399 F
MARIO TENNIS	399 F
MICRO MACHINE TURBO	399 F
NBA JAM 99	349 F
NBA JAM 2000	399 F
NBA PRO 2000 IN THE ZONE	399 F
POKEMON SNAP	449 F
POKEMON STADIUM	
+TRANSFER PAK	469 F
PERFECT DARK	399 F
RIDGE RACER 64	399 F
ROCKET	349 F
SHADOWGATE	299 F
SOUTH PARK LUV SHACK	349 F
SUPER MARIO KART	249 F
SUPER MONACO GP 2	299 F
TARZAN+MAGICAL TETRIS	429 F
TONIC TROUBLE	199 F
TONY HAWK SKATE BOARDING	3...
TUROK 2	2...
TUROK 3	3...
TUROK RAGE WARS	3...
WCW MAYHEM	3...
WETRIX	2...
WWF ATTITUDE	3...
WWF WARZONE	3...
ZELDA	3...

PROMO N64

...ANIA RALLY	169 F
...ATTACK	99 F
	129 F
EXTREME G	149 F
EXTREME G2	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
F1 WORLD G.P	249 F
FORSAKEN	199 F
GEX 64	99 F
MK MYTHOLOGIES	149 F
NBA LIVE 99	169 F
QUAKE	99 F
ROBOTRON X	
TETRISPHERE	
V-RALLY 99	

...TE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S REGION PARISIENNE		GAME'S NORD		GAME'S AUTRES	
PARIS		PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	LENS	03 21 70 01...
RIVOLI	01 40 27 88 44	CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	AMIENS	03 22 91 73...
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43	VALENCIENNES	03 27 41 07 13	REIMS	03 26 88 24...
LILLE						MONTPELLIER	04 67 64 05...
BETHUNE	03 20 57 84 82					VAL THOIRY	04 50 20 86...
FAIDHERBE	03 20 55 67 43						
VANNES	02 97 42 66 91						

...E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
...(jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo 48h ou Chronopost:65f	
...CEE (jeux: 40f - consoles & acc 90f)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom : .... Prénom : ....
N° Client(si déjà client): .... Age : .... Ans Téléphone : ....
Adresse : ....
Code Postal: .... Ville: .... Signature:

PASSE TES COMMANDES SU... LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEU... 2F23/mn

...paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash ADRESSE E.MAIL: ....

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.




Halo


Max Payne



Le logo final annonce la couleur : celle d'une boîte de Pandore encore discrète, qui commence à s'ouvrir... Quelles merveilles la Xbox nous réserve-t-elle ? Cette annonce, pourtant limitée, promet déjà de nombreux jeux, sans toutefois les citer...

Première annonce

Quand, alors qu'il pleut dehors, qu'on n'a pas le moral, tout ça, on vient vous dire des choses comme : « tu pars voir Microsoft pour leur méga annonce Xbox retransmise à Londres par satellite », ça éclaire une journée. Alors je suis parti, pour le presse tour, tranquille, et c'était cool, tout ça. J'ai bien ri. Déjà, pour l'anecdote, une présentation Microsoft faite sur des Macintosh, c'est pas banal. Sans oublier les heures de retard à la gare au retour pour un motif rigolo : des gens ont tiré au lance-roquettes sur les locaux du MI6. Et après on dit que les jeux vidéo rendent fous...



Ça, c'était de l'annonce

Si je devais résumer l'annonce, cela tiendrait en une phrase : « la Xbox s'appellera... la Xbox ! Et on a tout le monde avec nous ». Pas de quoi en faire un plat à vue de nez... Mais en réfléchissant un peu, il y a tout de même de quoi prendre encore plus Microsoft au sérieux. En 2 chiffres, ils ont tout de même réussi à faire frémir le monde des consoles : presque160 développeurs derrière eux, et près de 1000 kits de développement envoyés ! Ce sont eux qui le disent, certes. Evidemment, dans le tas de tous ces enthousiastes de la première heure, il y a du « déchet »... Mais aussi des noms prestigieux, et pas mal de développeurs japonais, sans lesquels nous savons qu'une console ne peux pas survivre. Capcom, Namco, Hudson, Konami, etc., ça nous fait déjà du beau monde de ce côté. Quel est le secret de Microsoft derrière tout ça ? Le pognon me direz-vous... oui et non ! Pour commencer, il y a la machine, qui allie facilité de programmation (avec des outils connus et efficaces tels que DirectX) et puissance. Ensuite, Microsoft semble prêt à reproduire le schéma qui a propulsé Sony et la PlayStation sur le devant de la scène : un fort appui marketing et un soutien aux développeurs de qualité, ce qui manque cruellement, de nos jours, à Sony. Nombreux sont les développeurs qui s'arrachent les cheveux avec la PlayStation 2, et qui voient sans doute à travers la Xbox une porte de sortie pour réaliser leurs jeux sans se prendre la tête 107 ans. Ensuite, la puissance financière de Microsoft, évidente, finit de fleurir le tableau que l'industrie a en tête. Les développeurs l'ont compris, et Microsoft en a profité pour leur donner la parole pendant la présentation.

La parole aux concernés

Après le coup de la liste enroulée, citée à toute vitesse en guise de remerciements par J.Allard (le directeur général de la plate-forme Xbox), plusieurs morceaux choisis, sous forme de mini-interviews, ont été diffusés sur les écrans de la présentation. Voici les principaux (on aura noté la proportion intéressante de temps de parole accordé aux développeurs japonais !).


Une présentation Microsoft sur du matériel Macintosh... provoc ou je-m'en-foutisme ?

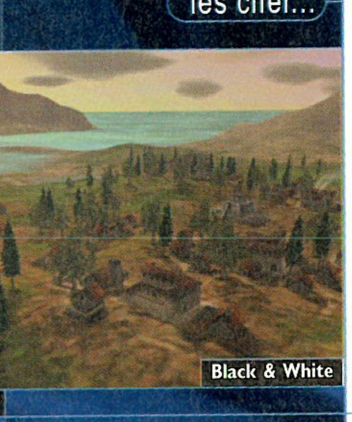
Greg Fischbach, Co-Chairman et CEO, Acclaim Entertainment
« Acclaim travaille en collaboration très proche avec Microsoft pour livrer des jeux Xbox originaux dès le lancement. Nous sommes très impressionnés par la technologie (...). »

Ron Doornick, Président et COO, Activision, Inc.
« Activision est très excité par les développements que nous avons en cours sur Xbox, et les progrès que nous avons pu faire sur cette machine sont sans précédents, à un an du lancement (...). »

Haruhiro Tsujimoto, Directeur Managment, Capcom Co. Ltd.
« L'industrie des consoles de jeu change en permanence. Notre créativité doit progresser également, en fonction de ces changements. La naissance de la Xbox nous offre cette opportunité. »

Richard Darling, co-fondateur et Directeur du pôle créatif, Codemasters
« Etant un des premiers éditeurs d'Europe et développeur de jeux, Codemasters pèse avec attention chaque décision d'orienter nos talents (...) vers une nouvelle plate-forme. Mais avec la Xbox, il n'y a pas eu d'hésitation (...). C'est une plate-forme que nous soutenons (...). »

Plus de 1000 de ces kits ont été livrés aux différents développeurs Xbox !


Black & White


Halo

Holly Newman, Vice-président exécutif, Crave Entertainment
« Il ne fait aucun doute que le jeu a atteint sa place méritée en tant que marché de masse du loisir. Avec la Xbox, le potentiel pour attirer une audience encore plus large est là. Nous sommes fiers de faire partie de la première ligne (...). »

Rob Dyer, Président, Eidos, Inc.
« Le portefeuille de jeux Eidos en cours de développement sur Xbox est déjà bien avancé dans son développement. La combinaison du temps, de la technologie et des outils va nous permettre de fournir des jeux d'une génération future dès le lancement. »

Hubert Joly, CEO, Havas Interactive (Sierra)
« Sierra est décidé à développer des titres de qualité sur Xbox. Nous allouons un montant significatif de ressources à cette plate-forme au moment même où nous renforçons nos efforts vers le jeu sur console. »

Shinichi Nakamoto, executive Vice-président, Hudson Soft. Co. Ltd.
« Nous sommes très excités par le développement pour cette nouvelle, supérieure, Xbox. Nous avons l'intention de faire de notre mieux pour nous assurer que la Xbox sera partie prenante dans l'aspect familial de l'industrie du jeu console. »

Brian Fargo, Chairman et CEO, Interplay Entertainment Corp.
« Interplay s'est focalisé en tant que développeur et éditeur pour créer des jeux avancés technologiquement. Avec le lancement de la Xbox, le jeu sur console a enfin rejoint le PC à cet égard, et cela va nous permettre d'apporter nos séries et nos technologies les plus avancées aux joueurs console (...). »

Kazumi Kitaue, Directeur, membre du bureau et exécutif, division consommation logiciels, Konami
« C'est une grande opportunité pour nous d'être à même de développer des produits excitants pour cette nouvelle plate-forme qu'est la Xbox, parce que nous avons la chance, non seulement d'étendre ainsi l'industrie du jeu familial sur console, mais aussi de la catapulter vers de nouveaux sommets. »

Neil Nicastro, Chairman et CEO, Midway Games Inc.
« Les possibilités techniques de la Xbox sont remarquables. La combinaison des capacités extraordinaires du hardware et des outils de design puissants, ainsi que l'architecture flexible de la machine va permettre aux designers de produire des jeux au visuel époustouflant, qui seront particulièrement funs. »

Yasuhiko Asada, Directeur du Managment, exécutif du groupement consommation, Namco Limited
« Nous accueillons à bras ouverts l'arrivée de Microsoft sur le marché du jeu. Nous espérons que la Xbox parviendra à apporter cette évolution à l'industrie du loisir éléctronique toute entière. »

Mike Lomas, Vice-président/développement, Red Storm
« Red Storm est renommé pour ses capacités à créer des jeux d'un réalisme sans compromis, et la Xbox donne à nos designers la puissance de réaliser l'ensemble de leur vision (...). »

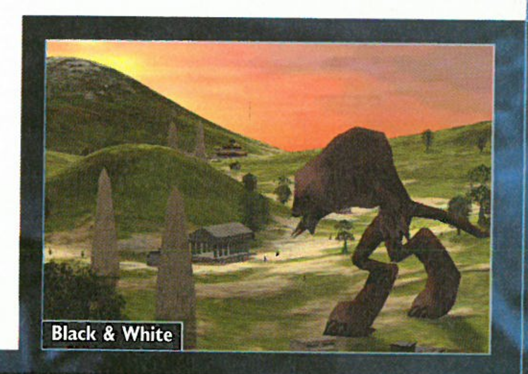
Paul Eibeler, Président, Take Two Interactive.
« Les spécifications de ce système sont si puissantes que nos développeurs chantent déjà des louanges. Il n'y a pas de substitut à ce type de satisfaction que nous ressentons, lorsque nous sommes témoins de la naissance de ce que nous ne faisions qu'entrevoir. Les capacités de la Xbox sont hallucinantes. Et cette satisfaction n'est rien, comparée à ce que les joueurs du monde ressentiront lorsqu'ils s'essaieront pour de vrai à la Xbox (...). »

Yves Guillemot, CEO, Ubi Soft Entertainment
« Notre enthousiasme pour la Xbox croît sans arrêt. La combinaison des marques connues et fortes d'Ubi Soft, ajoutée à la puissance et au potentiel de la Xbox est imbattable. »

S'en est suivi des tonnes d'images de jeu, rassemblées à la va-vite (Microsoft n'avait apparemment pas le droit d'en diffuser certaines), en un trailer à l'américaine bien violent. Certains titres sont déjà connus : Unreal Tournament, Black and White, Max Payne... Et d'autres moins. Des images d'un possible Colin McRae Rally, par exemple. Mais nous en saurons plus dans les mois qui viennent !

Au final...

Au vu de la configuration actuelle du marché et de ses différents acteurs, moi je dis que la Xbox va faire très mal. La PlayStation 2 ne tient pas encore ses promesses, la GameCube entend se spécialiser vers une audience plus jeune, comme Nintendo l'a toujours fait, et la Dreamcast commence à ressentir le deuxième effet Kiss Cool de son avance sur le marché : le retard technologique. Et si autant de déveloeurs/éditeurs sont si enthousiastes à son égard, cela signifie que -1) nous aurons beaucoup de jeux (peut-être beaucoup de daubes), mais aussi et surtout que -2) la Xbox aura aussi des titres bien allêchants ! Déjà, le joker de la PlayStation 2, MGS 2, a perdu de sa superbe avec l'annonce du développement de Metal Gear Solid X... sur Xbox ! Sortie de la console toujours prévue en été 2001.


Black & White

La liste complète des développeurs Xbox (à ce jour)

Acclaim Entertainment, Inc. • Activision, Inc. • Aki Corp. • Alfa System Co., Ltd. • ALTAR interactive • Anchor Inc. • Angel Studios, Inc. • ARC SYSTEM WORKS CO., LTD. • Argonaut Games plc • ARIKA CO., LTD. • ARTDINK CORPORATION • ARTOON CO., LTD. • Ask Co., Ltd.. • ATLUS CO., LTD. • Attention to Detail Ltd. • Awesome Developments Ltd. • bam! entertainment. • BANDAI CO., LTD. • Barking Dog Studios, Ltd. • Bethesda Softworks Inc. • BioWare Corp. • Blue Byte Software, Inc. • Blue Shift, Inc. • BUNKASHA PUBLISHING CO., LTD. • CAPCOM CO., LTD. • Charybdis Limited • CLIMAX Ltd. Co. • Conspiracy Entertainment Corporation • Core Design Ltd. • Crave Entertainment, Inc. • Criterion Software Ltd. • Cryo • Crystal Dynamics Inc. • DATAM POLYSTAR CO., LTD. • Deep Red Games Ltd. • DigitalWare Inc. • DMA Design Ltd. • DreamCatcher • DreamForge Intertainment, Inc. • DWANGO Co., Ltd. • Dynamix • Edge of Reality, Inc. • Eidos interactive Ltd • Empire Interactive • EON Digital Entertainment • Epic Games • Escape Factory, Ltd. • Fox Interactive • From Software <Japan>, Inc. • Funcom • Gameplay • Gathering of Developers • GENKI Co., Ltd. • Global A Entertainment, Inc. • h.a.n.d. inc. • H.I.C. Co., Ltd. • Hasbro Interactive • Havas Interactive • HEADLOCK INC. • Heavy Iron Studios • Housemarque • HUDSON SOFT CO., LTD. • Humongous Entertainment, Inc. • id Software, Inc. • I-Imagine Interactive • image corporation • Imagineer Co., Ltd. • Incredible Technologies, Inc. • Infogrames • Interplay Entertainment Corp. • JALECO LTD. • Kaboom Studios Limited • Kalisto Entertainment • KEMCO / Kotobuki System Co., Ltd. • Kodiak Interactive Software Studios • KOEI Co., Ltd. • KONAMI CORPORATION • KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS • Kuju Entertainment • Legend Entertainment Company • LightWeight Co., Ltd. • Lost Boys Interactive • Majesco, Inc. • Mass Media, Inc. • MAX-INTERNATIONAL INC. • MGM Interactive, a unit of Metro-Goldwyn-Mayer Inc. • Microids • Midas Interactive Entertainment • Midway Home Entertainment Inc. • Monolith Productions, Inc. • Monster Games, Inc. • Mythos Games Ltd. • NAGI CORPORATION • NAMCO LIMITED • Nest Corporation • Neversoft Entertainment • Nihilistic Software, Inc. • NIHON CREATE INC. • NovaLogic, Inc. • OVER WORK'S Inc. • Pacific Coast Power & Light Co. • PANTHER SOFTWARE, INC. • Papyrus • Paradigm Studios • Pipe Dream Interactive • Qube • R A C • Radical Entertainment • Rage • Raven Software • Red Storm Entertainment, Inc. • Reflections Interactive • Ripcord Games, LLC • Riverhillsoft Inc. • Rockstar Games • Saffire Corporation • SCi Entertainment Group PLC • SHOEISHA Co., Ltd. • Sierra • Silicon Dreams Studio Ltd. • Simon & Schuster Interactive • SKY.Co., Ltd. • SouthPeak Interactive • Spike Co., Ltd. • Starbreeze Studios • T&E SOFT, Inc. • TAITO CORPORATION • TAKARA CO., LTD. • Take-Two Interactive Software, Inc. • TAKUYO KOUGYO CO., Ltd. • TDK mediactive, Inc. • TECMO, LTD. • TELENET JAPAN CO., LTD. • Terminal Reality • The Codemasters Software Company Ltd. • The Collective, Inc. • The LEGO Compay A/S • The Pitbull Syndicate • The Whole Experience, Inc. • THQ • Titus • TopWare Interactive AG • Treasure, Inc. • Ubi Soft Entertainment • Valve, LLC • Victor Interactive Software Inc. • VIDEO SYSTEM Co., Ltd. • Virgin Interactive • VIS entertainment plc • Volition, Inc. • Warthog PLC • XeNN inc. • YAGER Development • Yuki Enterprise Inc. • Zono, Inc.

PAR RAHAN

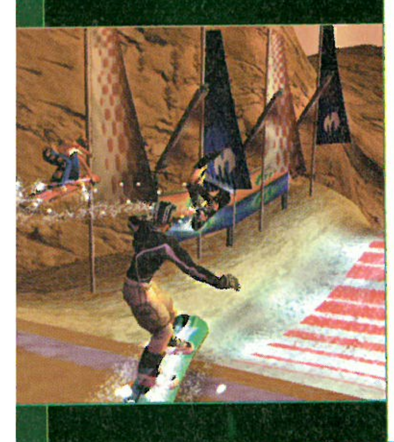
SSX





EA Sports croit en la PlayStation 2, et le prouve. En tête de liste des jeux les plus prometteurs de la console se trouve SSX, première incursion de BIG (studio de développement interne) dans le monde des sports extrêmes.

Editeur : EA Sports
Machine : PlayStation 2
Sortie Prévue : 24 novembre 2000

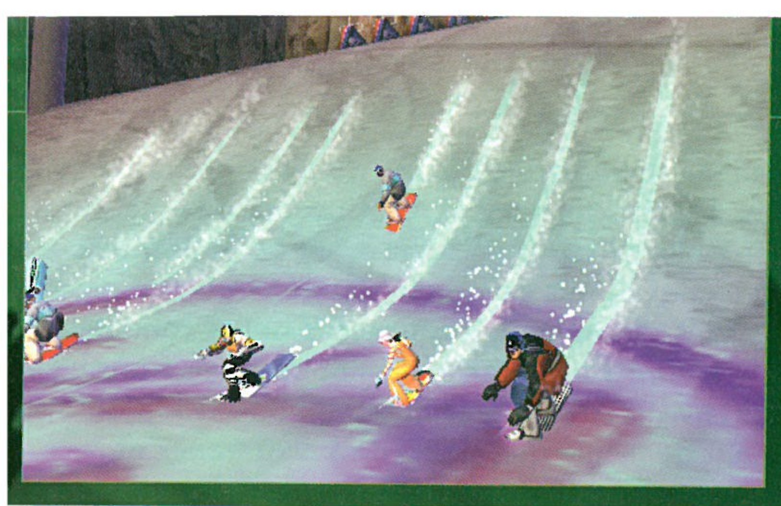


Ouf, on respire un peu... Il semblerait que la pénurie de bons jeux pour la PlayStation 2 soit sur le point de prendre fin. EA Sports est en effet bien décidé à fournir à la machine de nombreux titres lors de sa sortie en Europe, dont les très attendus SSX ou encore FIFA 2001. En ce qui concerne SSX, ce dernier sera, vous pouvez en être certain, l'un des titres phares de la petite dernière de Sony. Il suffit de jeter un œil sur les screenshots pour comprendre qu'enfin, les capacités techniques et graphiques de la bête semblent un tant soit peu exploitées. Mais qu'avons nous là exactement ? Eh bien, plus qu'un jeu de snowboard « classique », SSX propose au joueur de s'adonner aux joies de la glisse tout au long de circuits aussi délirants que magnifiques. Ces derniers seront au nombre de huit et offriront pour la plupart des environnements complètement barrés : cela ira du Flipper géant aux Icebergs, en passant par des centres urbains high-tech ou des canyons géants. En plus de leur réelle variété graphique, chaque tracé sera plus ou moins rapide, plus ou moins doté de virages très serrés, ou encore plus ou moins achalandé de loopings, sauts de la mort et autres friandises acrobatiques du même acabit. En gros, s'il ne devait vous venir qu'un seul mot à la bouche sur SSX, c'est « riche en sensations fortes ». Ok, on en est à quatre, mais bon, on ne va pas chipoter pour si peu.

Libre d'être fun, libre dans son mind

Ce qui est top fun dans la glisse, c'est le sentiment de fun-liberté qui se dégage du fun-contrôle du boarder. Car en plus de dévaler des pentes pas vraiment douces, vous pourrez exécuter de nombreuses figures, toutes trop top funs, comme il se doit. L'intérêt ? A chaque figure réussie, vous gagnez des points, et plus vous en gagnez, plus vous pourrez augmenter les compétences de votre perso : vitesse, grip, stabilité, etc. (persos au nombre de huit, chacun représentant une nationalité différente. Il y aura d'ailleurs un Français, qui pour le coup s'exprimera dans sa langue natale). Une jauge « adrénaline » sera également présente pour vous permettre d'effectuer des figures spéciales ainsi que des items à récupérer tout au long des parcours, qui augmenteront les capacités du Boarder dans différents domaines (vitesse, grip, etc.). Puisqu'on en est à parler stats, sachez que plusieurs planches seront également proposées, chacune d'elles bénéficiant de caractéristiques de glisse et de maniabilités propres. Toujours dans ce même esprit de top-délire et liberté-fun, il sera possible d'emprunter de nombreux raccourcis. En fait, l'idée qui prévaut est que vous pouvez aller, dans l'absolu, où bon vous chante : sur les toits, dans les souterrains, sur les rambardes d'escaliers... il n'y a presque pas de limites. « Si vous le voyez, c'est que vous pouvez y aller », telle est la devise de SSX. A ce propos, certains éléments du décor seront destructibles, et vous ne devrez pas hésiter à passer à travers vitres et panneaux publicitaires pour vous ouvrir de nouveaux horizons. Le gameplay reposera donc sur deux points : la recherche du chemin le plus rapide pour terminer l'épreuve, ainsi que l'exécution des figures les plus audacieuses pour engranger des points de skill. Ah si, désolé, il existe encore un autre point : si vous vous trouvez à côté d'un adversaire, vous pourrez le pousser pour l'envoyer surfer dans un monde meilleur. Pas super fair-play, on est d'accord, mais le fun ne justifie-t-il pas les moyens ? En outre, un « système de notoriété » a été implémenté ! Pas de panique, je m'explique : en gagnant des courses, tu deviens hyper-célèbre, man ! Et avec cette sacrée notoriété, tu pourras aller





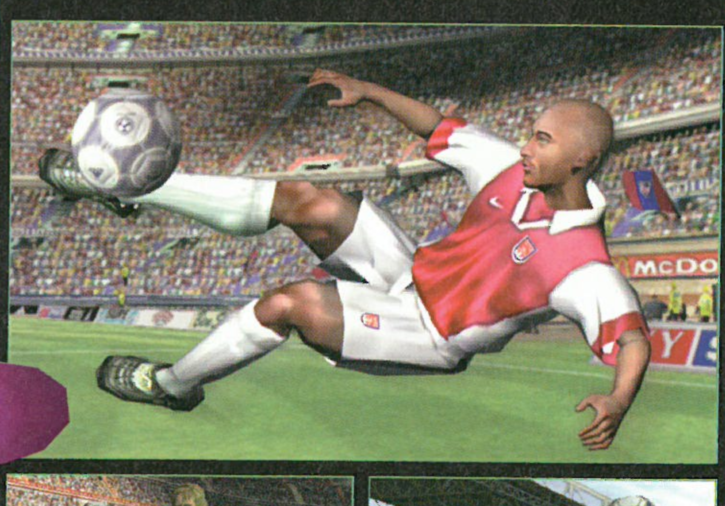
partout en VIP, boire des coups gratos et accessoirement, si tu es le super-premier, avoir accès à une super-course top free ride, genre super wild tu vois !

Beau comme un jeu PlayStation 2

Ce qui va frapper en premier lieu les esprits, c'est la richesse des couleurs et des détails de SSX. Les gadgets visuels s'annoncent magnifiques, comme les traînées des planches dans la poudreuse, les gerbes de neige soulevées à chaque prise d'angle, les conditions météo (chute de neige), la sensation de profondeur (lors des sauts héroïques), la sensation de vitesse (la plupart du temps irréprochable, mais il semblerait que quelques ralentissements ne soient pas totalement exclus), les replays...Que dire de plus ? Rien, sinon répéter que SSX s'annonce définitivement comme le premier jeu réellement digne de la PlayStation 2. En test le mois prochain.

FIFA 2001

Quelques photos de FIFA 2001 qui, bien que déjà sorti au Japon va bénéficier de quelques « ajustements » pour la version européenne. Intelligence Artificielle améliorée (les joueurs se placent mieux pour réceptionner les passes, le gardien ne réagit plus forcément de la même façon face à une action précise...), un gameplay renforcé (meilleur contrôle des joueurs), des mouvements toujours plus nombreux et plus beaux, divers aspects techniques améliorés, voici en gros la liste des réjouissances...





PAR FISHBONE

Annoncée comme l'ambassadrice d'une nouvelle ère du jeu vidéo, la PlayStation 2 sortira finalement le 24 novembre en Europe. Plus qu'une poignée de jours donc avant de goûter aux délices numériques dits de « nouvelle génération » promis par Sony. Mais, finalement, derrière ces belles formules, à quoi s'attendre ? Insuffler de l'émotion à nos bons vieux jeux, voilà la vision de Sony le Créateur. Une vision qui vous coûtera tout de même pas moins de 2 990 francs et, à ce prix-là, impossible de se tromper. Dans ces conditions, craquer instantanément pour la PlayStation 2 est-il vraiment raisonnable ? Vous tenez ici une ébauche de réponse...

Faut-il craquer pour la PlayStation 2 ?

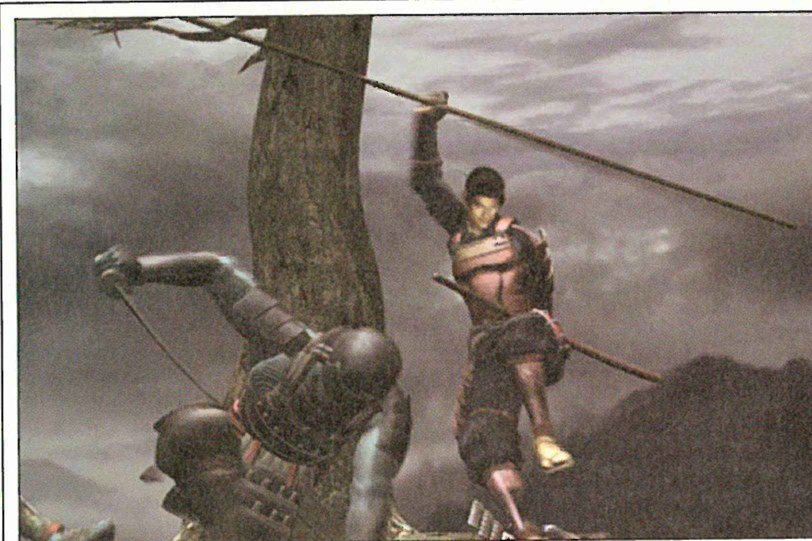
DES FORCES...

1. Une puissance brute phénoménale

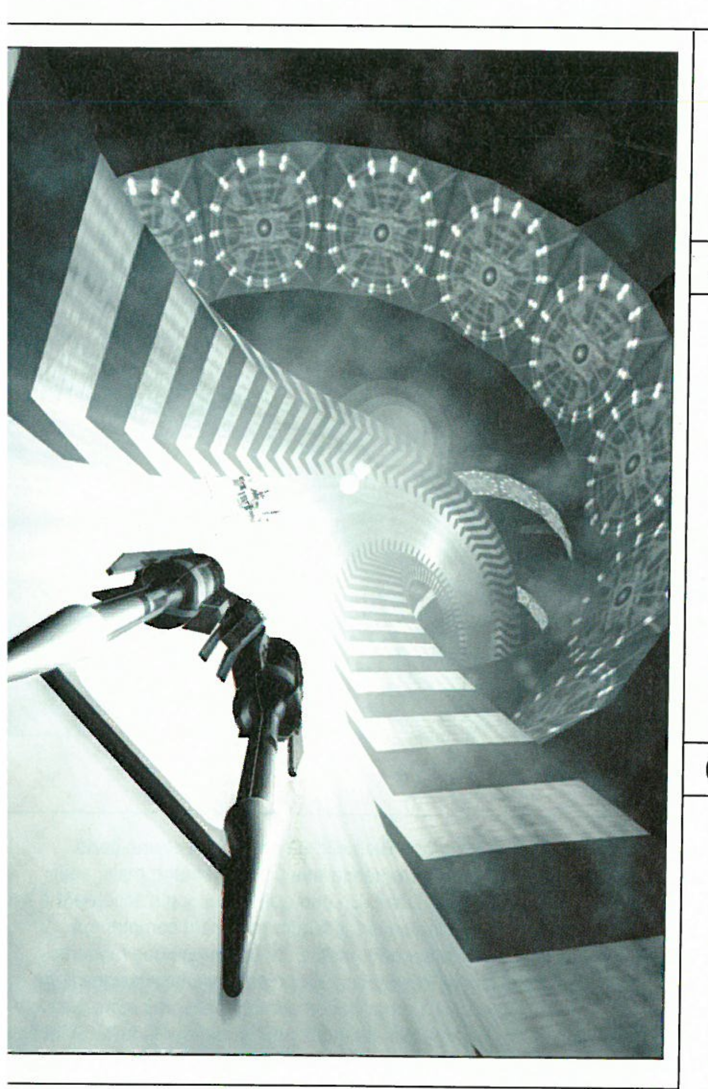
Possibilité d'afficher près de 20 millions de polygones texturés, de gérer des modèles graphiques d'une complexité encore jamais atteinte, maniement des NURBS... c'est une certitude, la PlayStation 2 est actuellement la plus puissante des consoles existantes. Et de très loin ! Pulvérisées, les spécifications techniques de la Dreamcast. Ainsi, en attendant les ripostes de Nintendo et de Microsoft (prévues pour fin 2001), Sony proposera dès Noël le must incontesté en matière de puissance de calcul dédié au jeu vidéo ! Rien à dire. Aucune polémique possible. Dans les faits, la PlayStation 2 dispose d'une puissance brute phénoménale due à la combinaison du Graphics Synthesizer et de l'Emotion Engine. Alors, même si l'important restera de maîtriser la bête, le potentiel fait déjà rêver joueurs et développeurs. Metal Gear Solid 2, Munch's Oddysee, Shadow of Memories, hum, les joueurs patients sont déjà en train de saliver ! Soyons francs, lorsque ces titres sortiront (faudra pas être trop pressés non plus les gars), le jeu vidéo marquera un véritable tournant. C'est aussi un peu ça, la PlayStation 2.

2. Le soutien des éditeurs tiers

Dès le 2 mars 1999, lors de la première présentation de la PlayStation 2 au Japon, le soutien des éditeurs tiers impressionnait déjà. Konami, Namco, Square, Capcom, Electronic Arts, Ubi Soft, Infogrames, Eidos... la Play 2 a le mérite de s'entourer de créateurs aussi expérimentés que talentueux. Ainsi, qu'ils viennent du Japon, d'Europe ou des Etats-Unis, la tendance semble générale : pour exister, il faudra développer sur PlayStation 2 ! Pas étonnant alors qu'à l'heure actuelle, la liste des jeux en cours de développement atteigne plus de 300 titres plus ou moins avancés. Alors, bien évidemment, si la quantité n'assure pas toujours la qualité, il ne fait aucun doute que les futurs possesseurs de PlayStation 2 auront de quoi nourrir leur console pendant de longs, de très longs mois. Mais au-delà des chiffres, le soutien des éditeurs tiers reste crucial à plus d'un titre. En effet, leur engouement est particulièrement significatif des évolutions du marché. Par exemple, nombre d'éditeurs viennent d'annuler purement et simplement leurs travaux sur Dreamcast pour miser intégralement sur la dernière-née de Sony. Un signe qui ne trompe pas. Voici, en gros les futurs hits attendus pour 2001 : Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2, The Bouncer, Dark Cloud, Evo Rally, Tony Hawk 3.... Encore une fois, pour l'instant, la PlayStation 2 marque de précieux points.



Onimusha de Capcom devrait être l'un des premiers jeux d'action/aventure à réellement proposer une réalisation technique de qualité soutenue par une certaine profondeur de jeu.



3. Sony, la force marketing

Tout le monde connaît Sony. Son intelligence pour faire monter l'excitation des consommateurs, son savoir-faire dans l'art de promouvoir ses nouveaux produits et surtout ses moyens financiers colossaux employés pour arriver à ses fins. Il n'y a pas de doute, la sortie de la PlayStation 2 sera l'événement marquant de cette fin d'année 2000. Dans la presse, à la télévision, à la radio, en campagne d'affichage, apprêtez-vous à voir déferler un véritable raz de marée estampillé PS2 ! Et puis la PlayStation 2 représente désormais tellement pour Sony Corp., que l'échec est devenu impensable. Une sécurité donc, pour les futurs acheteurs car Sony va pousser fort pour faire de sa nouvelle console la machine la plus « hype » du moment. Elle ne risque pas de souffrir du syndrome « étoile filante » comme cela fut malheureusement le cas pour la Saturn. Comme dirait Jean-Pierre Gaillard : « Opter pour la PS2, c'est d'abord un investissement sur le long terme, l'assurance de jours heureux, mais plus tard, pas nécessairement tout de suite. C'était Jean-Pierre Gaillard, de la rédac' de Joaypaad ! »

4. Une console tournée vers le futur

Ports USB afin de brancher clavier, souris, caméra numérique (et pas mal d'accessoires plutôt sympathiques), extension PCMCIA pour connecter n'importe quel modem et autre carte réseau, lecture des DVD de bonne qualité... Il va falloir vous y faire, la PlayStation 2 n'est pas qu'une simple console. Ainsi, même si son architecture globale s'articule autour du jeu, tout a été pensé pour la faire évoluer (le fameux disque dur, par exemple), pour permettre au joueur de se servir de sa console comme d'une boîte à tout faire. En tout cas dans le domaine numérique. Des innovations et des choix audacieux qui ouvrent un nouveau champ d'activités au joueur, tout en laissant la porte ouverte aux rêves les plus fous ? Du montage audio-vidéo sur sa PlayStation 2, eh bien voilà par exemple une fonction « techniquement » réalisable, si des logiciels étaient conçus dans ce but. Quant aux possibilités liées à Internet, elles semblent littéralement sans limites tant la vision de Sony impressionne. Achat, puis téléchargement de jeu, mais aussi de films grâce à des connexions ultra-rapides... Je sais, ça fait un peu science-fiction sur les bords, mais il va falloir vous y habituer. Dans quelques années, ce qui nous paraissait inconcevable sera probablement devenu naturel. Enfin, c'est en tout cas ce que promet Sony.

5. Une divine compatibilité ascendante

En marge de ses capacités de lecture DVD, de sa puissance 128 bits, n'oublions pas que la PlayStation 2 est aussi une PlayStation première du nom. A ce titre, dès sa sortie, la console disposera d'une ludothèque impressionnante regroupant plus de 400 titres différents répartis dans les genres les plus divers. Si vous ajoutez à cela la baisse des prix sur les titres PS one (il faudra désormais l'appeler comme ça), mais aussi la qualité de nombreux jeux, vous comprendrez que l'argument est effectivement de taille. En outre, grâce à la puissance de calcul de la Play 2, il sera possible d'améliorer légèrement le rendu graphique de vos anciens jeux. Ainsi, Final Fantasy IX, déjà magnifique sur 32 bits, apparaît grandiose grâce au lissage de ses textures et il en va de même pour Gran Turismo 2 et tous ses petits camarades. Et puis, si vous aviez entendu parler de problèmes de compatibilité... hum, eh bien, oubliez-les car ils concernent des titres vraiment particuliers, la plupart sans intérêt (eh oui !) et réservés aux otakus ultimes. En clair, si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi la ludothèque PS2 des premiers mois, vous pourrez tout à fait (re)découvrir les meilleurs titres PlayStation, à petit prix et en version « plus mieux bien » ! Plutôt sympa.

6. La confiance des joueurs nippons

Un lancement record. Des ruptures de stock à répétition. Oui, la PlayStation 2 a réussi son envol au pays du Soleil Levant. A ce jour, près de 3 millions de joueurs nippons se sont procurés LA console et la courbe des ventes, toujours au zénith, ne semble pas prête à s'infléchir. Le phénomène pourra paraître étonnant surtout à la vue des titres actuellement disponibles, mais l'événement est néanmoins particulièrement important. En effet, plus que les spécifications techniques, plus que la qualité des jeux, l'élément primordial à terme reste le résultat de vente ! Eh oui, plus vite Sony aura réussi à installer une base de consommateurs la plus étendue possible, plus les développeurs seront attirés, plus la console aura de chance d'être doté de bons jeux, plus nous serons heureux, plus, plus... Vous aurez reconnu aisément la logique du cercle vertueux. Dans le fond, l'essentiel n'est donc pas ce que nous avons maintenant, mais peut-être ce que nous allons avoir lorsque les développeurs atteindront la maturité technique de la console. C'est un peu triste à dire, mais l'exemple de la Dreamcast est flagrant. Au Japon, la DC traîne vraiment la patte. Résultat : même les bons jeux n'enregistrent que des résultats très moyens. Engrenage immédiat, les éditeurs commencent à perdre confiance (les investissements consentis n'étant pas rentabilisés) et préfèrent tout simplement aller tenter leur chance ailleurs. Un problème que ne devrait assurément pas rencontrer la PlayStation 2. On appelle ça un énorme gage de confiance.



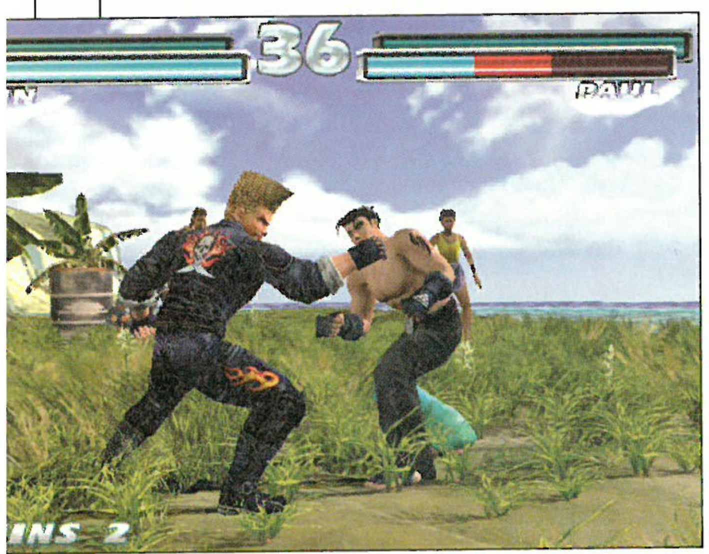
DES FAIBLESSES...

1. Une machine difficilement domptable

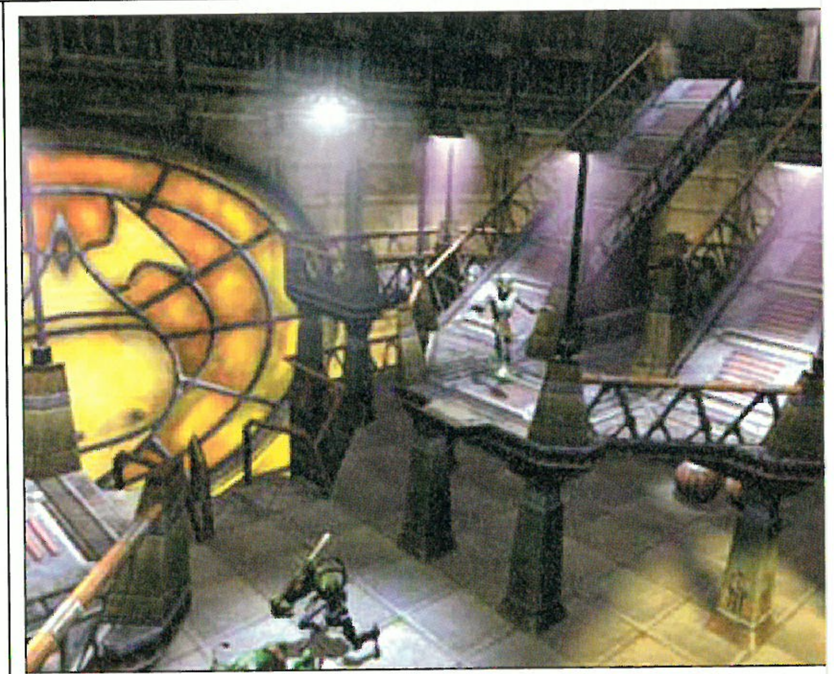
Après plusieurs reportages, interviews, après avoir écouté de nombreux développeurs, une phrase ressort très souvent au sujet de la PlayStation 2, une sorte de leitmotiv : « Cette bécane est décidément vraiment dure à dompter ! » A ce stade les « codeurs » peuvent opter pour deux attitudes. 1/ S'acharner pour faire sortir les tripes de cette satanée Play 2 (ils sont là pour ça, les développeurs, non ?) et ainsi atteindre des sommets en matière de qualité graphique. 2/ Ne pas consentir de tels efforts et se contenter de n'utiliser qu'une infime partie de la machine. Dans un cas, les efforts nécessitent beaucoup de temps, et encore plus d'argent (Metal Gear 2 coûterait aussi cher qu'un film de Godzilla japonais !), mais les résultats parleront d'eux-mêmes. Dans l'autre, ne vous attendez pas à voir des jeux que nous pourrions qualifier de « nouvelle génération ». Toutefois, s'il existe une évidence, c'est que la PlayStation 2 va probablement instaurer une nouvelle forme de discrimination entre les génies de l'informatique et les autres. Le problème dans l'histoire reste que l'exigence des joueurs a été attisée par les spécifications ahurissantes de la console. En clair, un joueur qui achète sa Play 2 près de 3 000 francs s'attend à en prendre tout de suite plein les yeux ! Attention, soyez conscient que cela ne sera absolument pas le cas. Du moins, pas dans l'immédiat. En effet, les jeux qui utiliseront vraiment la puissance de la console ne sortiront pas avant quelques mois. Le danger est qu'après avoir touché à Metal Gear Solid 2, par exemple, vous ne parveniez plus à succomber à des productions bien moins ambitieuses ? Surtout que la différence sera bien plus flagrante qu'avec la génération de jeux 32 bits.

2. Le Net pas encore accessible

Comme les représentants de Sony l'ont souvent répété, la PlayStation 2 pourra bientôt nous permettre de télécharger jeux et films via des réseaux Haut Débit. Pourtant, d'après une récente étude de l'institut de recherche et d'analyse anglais Forrester, si l'on compare les visions de Sony à la vitesse d'installation de ce type de réseaux en Europe, le constructeur nippon paraît s'emballer un peu. Car d'après cette étude, en 2005, seulement 18 % des Européens (27 millions de personnes) devraient être connectés à Internet via un Haut Débit. Pour le cas qui nous intéresse le plus, c'est-à-dire pour la France, d'ici 2005, seulement 11 % de notre population devrait être équipés de lignes Haut Débit. Il semble alors que ce que promet Sony ne doive être réservé qu'à une élite de privilégiés. Ne perdons donc pas de vue que la PlayStation 2 sort le 24 novembre et qu'elle ne contiendra aucune connexion vers Internet en standard. Bien sûr, un disque dur et une carte ethernet ont déjà été annoncés et seront commercialisés ultérieurement, mais, pour l'instant, Sony vise exclusivement le Haut Débit. Un pari que beaucoup s'accordent à juger peut-être un peu trop ambitieux. Finalement, il faudra sûrement compter sur d'autres fabricants qui pourraient en profiter pour mettre sur le marché des modems traditionnels permettant de connecter la PlayStation 2 au réseau via la classique ligne téléphonique comme avec la Dreamcast. La navigation sur Internet serait alors possible, si Sony consent toutefois à sortir des logiciels adéquats pour surfer sur la toile. Si tel était le cas, le téléchargement de fichiers assez légers comme des sauvegardes deviendrait une réalité. En revanche, le téléchargement de jeux ou de films pesant plusieurs mégas ou gigaoctets resterait purement et simplement inconcevable avec ce taux de transfert. Sur ce point, Sony devra vite clarifier la situation



Tekken Tag Tournament ne révolutionnera pas le genre, mais a au moins le mérite de laisser entrevoir la puissance de la console.



Les développeurs d'Oddworld Inhabitants ont piqué un coup de gueule contre les problèmes inhérents (aliasing, scintillements) de la PS2 lors du dernier E3. Munch's Oddysee devrait toutefois en étonner plus d'un lors de sa sortie à la mi-2001.

3. Le retard et le prix !

A l'image de la Dreamcast l'année dernière, la PlayStation 2 commence par un retard. Comme d'habitude, les Européens seront les derniers servis alors qu'ils sont les plus gros acheteurs de PlayStation (27,33 millions en Europe en janvier 2000, contre 16,77 millions au Japon et 25,94 millions aux Etats-Unis - Source Sony). Rageant. Pourtant, ce délai n'aurait pas été si difficile à supporter (qu'est-ce qu'un mois lorsqu'on patiente depuis plus d'un an ?), s'il n'avait pas été accompagné de l'annonce d'un prix presque prohibitif ! 2 990 francs. Environ la moitié du SMIC, voilà ce qu'il vous faudra débourser pour avoir le droit de profiter des charmes de la PlayStation 2. Quant au tarif des jeux, il semble assez exorbitant lui aussi. Environ 400 francs, les jeux du lancement ont vraiment intérêt à être révolutionnaires. En clair, pour profiter pleinement de sa console, il vous faudra débourser un peu moins de 4 000 F. Une addition particulièrement salée surtout que, pour le même prix, vous pourriez avoir une Dreamcast (1 499 F, nouveau prix), plus 5 ou 6 jeux ! Sincèrement, à cet instant précis, une question primordiale se pose : ne faut-il pas attendre une baisse des prix (mais certainement pas avant septembre 2001) ? Pour répondre, voyons ce que Sony peut nous offrir dès le 24 novembre prochain.

Dans sa version occidentale (Europe et Etats-Unis), le disque dur de la PlayStation 2 s'intégrera directement dans la console. Quant à sa capacité de stockage ou sa date de sortie, rien n'a encore été officiellement annoncé

Hum, eh bien, vous aurez une belle boîte design en fer noir, un lecteur de DVD vidéo et une console... sans jeux vraiment passionnants ! Le voilà le gros hic. Le 24 novembre, Sony va plus vendre un lecteur DVD qu'une véritable console. En effet, à cette date, les applications Internet ne seront pas en place contrairement à la Dreamcast de Sega, tandis que les Ridge Racer et autre Tekken ne révolutionneront quoi que ce soit. Surtout que, dans le même temps, sortent des titres comme Jet Set Radio ou Shenmue sur Dreamcast, et un certain Zelda Majora's Mask sur Nintendo 64. Et puis n'oublions pas que la PS one est, elle, à moins de 800 francs. A noter finalement que, dans un futur proche, la tendance devrait s'orienter vers des consoles à petit budget comme la GameCube de Nintendo annoncée vers les 1 500 francs. La lutte s'effectuera donc aussi au niveau des prix. Et dans un an, bien des choses auront changé...

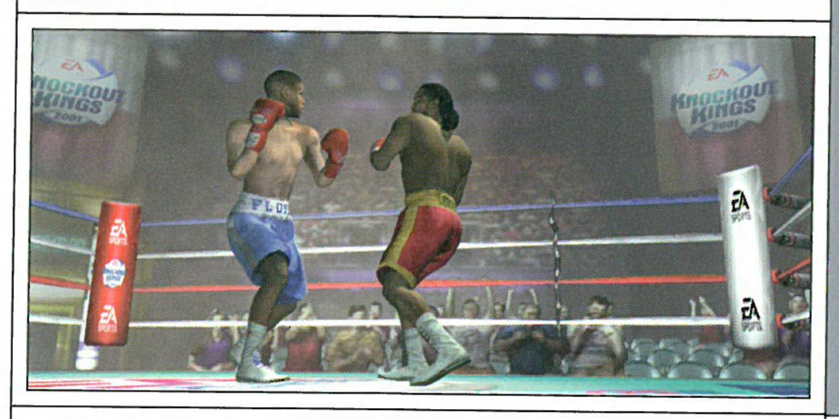


A l'image de Shadow of Memories, l'année 2001 devrait être placée sous le signe de Konami.

4. L'aliasing, le talon d'Achille de la PS2 ?

Bon, commençons par une petite explication pédagogique. Alors, l'aliasing, comment ça marche ou plutôt quel est le problème ? Il s'agit à la base d'un problème de résolution. A l'écran, on note un effet d'escalier qui vient parasiter le contour des images (les épaules d'un perso, la carrosserie d'une voiture, etc.). L'effet a d'ailleurs tendance à s'amplifier sur les lignes diagonales. Sur PlayStation 2, le problème d'aliasing est combiné à un effet de scintillement de l'image qui provoque un désagrément visuel notoire, que l'on ne constate pas sur Dreamcast par exemple. Ainsi, sur des titres développés sur les deux machines, comme Dead or





Alive 2, (version japonaise) même si la version PS2 affiche plus de polygones, au final, elle paraît bien moins belle. Pour parer à ce désagrément, les développeurs ont habituellement recours à l'anti-aliasing (jusque-là cela paraît compréhensible) mais tous les jeux que nous avons vus jusqu'à présent ne l'utilisait pas. Pourquoi ? Sincèrement, mystère, car de nombreux développeurs avouent que la PS2 est capable de gérer un tel effet (cf. Tekken Tag PAL). L'anti-aliasing devrait même être appliqué dans les prochains jeux afin d'atténuer cet effet, mais nous attendons toujours de pouvoir le vérifier. Wait and see.

5. La PS2, machine conviviale ?

La Nintendo 64 en possède 4, la Dreamcast l'a imité et la future GameCube a aussi misé sur l'argument de la convivialité en proposant d'entrée de jeu 4 ports manettes (c'était donc ça !). De son côté, la PlayStation 2 reste fidèle à son aînée en ne disposant que de 2 ports. Vous l'aurez compris, pour les jeux de sports par

La PlayStation 2 face à ses concurrentes

Peut-être un peu indigeste, un tableau récapitulatif a au moins le mérite de donner une vision globale de la situation. Annoncée en mars 99 comme la plus puissante des consoles de jeux, il est intéressant de savoir où la PlayStation 2 se situe réellement par rapport à ses principales concurrentes. Mais n'oubliez jamais que si les chiffres restent importants, ils ne font pas tout. Comme d'habitude, seuls les jeux pourront faire la différence.

	PlayStation 2	Dreamcast	GameCube	X-Box
Mémoire Vive	32 Mo	16 Mo	40 Mo	64 Mo (en tout !)
Bande Passante	Bus3,2 Go/s	800 Mo/s	3,2 Go/s	6,4 Go/s
Fréquence du processeur	294,912 MHz	200 MHz	405 MHz	733 MHz
Mémoire vidéo	4 Mo	8 Mo	8 à 16 Mo	64 Mo (en tout !)
Polygones par seconde (texturés)	20 millions	3 millions	12 millions	300 millions
Résolution maximum	1280 x 1024	640 x 480	1280 x 1024	1920 x 1080
Support	DVD (4,7 Go)	GD-Rom (1,2 Go)	Mini DVD (1,5 Go)	DVD (4,7 Go)
Port manette	2	4	4	?
Lecture DVD vidéo	Oui	Non	Non	Oui
Connexion Internet	En option	Modem 33,6 Kbps	En option	Carte Ethernet 100 Mbps

exemple, eh bien, les gars, il faudra repasser par la case « caisse enregistreuse » pour s'offrir un joli Multi Tap PS2. Bon, c'est pas le top de la convivialité, mais il faudra s'y faire car c'est comme ça.

6. Console cherche bons jeux désespérément

Ok, je ne vous apprendrai rien en vous rappelant le fameux précepte du « ce sont les jeux qui font une console, et non l'inverse ». En somme, dans quelques mois, vous vous ficherez complètement des spécifications techniques de la PlayStation 2 (qui seront d'ailleurs complètement dépassées, mais cela est normal). Ce qui comptera alors est de savoir si vous vous amuserez avec les jeux proposés. Et si vous jetez un coup d'œil aux titres parus au Japon, après plus de six mois de commercialisation, eh bien je peux parier que vous allez flipper ! En effet, sincèrement, pour l'instant, à la rédaction, nous devons avouer qu'aucun jeu ne nous a vraiment emballés. Entre les licences aux recettes éculées comme Ridge Racer V ou Tekken Tag Tournament, les jeux insipides à la Surfroïd ou Hresvelgr tout simplement honteux sur une pareille bécane, nous finirions presque par perdre la foi. Pas le moindre sursaut, le moindre « Ouuuuaaah, ça tue grave », mais plutôt beaucoup de « Ppfuuui, ça donne ça l'Emotion Engine ? Au secours ! » Pour l'instant, c'est une certitude, nous nous éclatons 10 fois plus sur des titres comme F355 Challenge, Soul Calibur ou Virtua Tennis parus sur Dreamcast. Pire, ceux qui ont acheté une PlayStation 2 en import s'en servent comme repose-pied préférant bien plus une partie d'ISS Pro Evolution ou Tenchu 2 sur leur bonne vieille PlayStation numéro 1. Un comble. Bien évidemment, il s'agit toujours du même crédo : « Laissons le temps aux développeurs de maîtriser la machine », mais bon, pas le moindre jeu vraiment trippant après plus de 8 mois d'attente, ça la fout mal quand même pour une console soi-disant révolutionnaire...

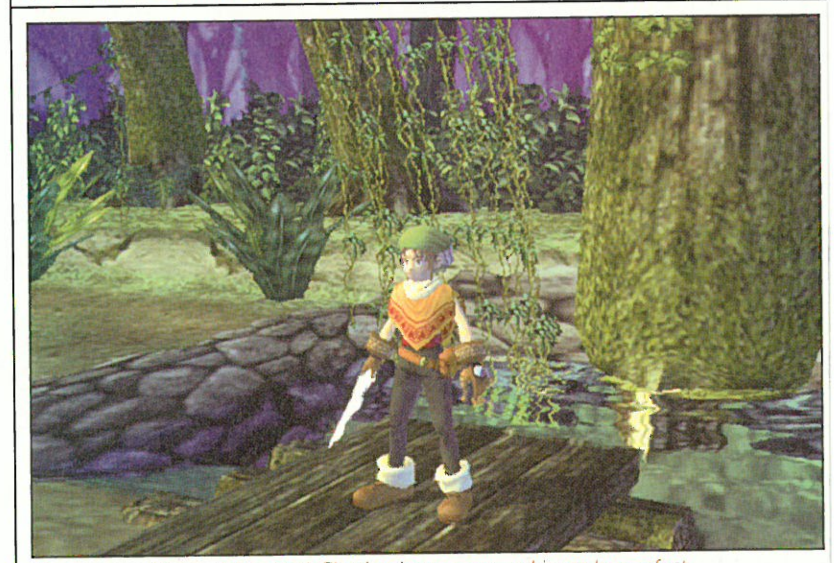
ALORS, QUE FAIRE ?

Il n'y a pas de doute à avoir, la PlayStation 2 est promise à un brillant avenir. Reste à savoir combien de temps il lui faudra avant de faire rêver les joueurs avec des jeux dignes de sa réputation qu'elle se doit de défendre. Sony n'est plus en position de challenger, mais bien de leader, la différence est énorme. Car la pression médiatique, encore plus forte qu'avant, pourrait jouer un rôle négatif en cas de sérieux problème. Notre conseil sera donc simple : mieux vaut attendre quelques mois avant d'acheter une PS2. Cela pourra paraître aberrant à certains, mais soyons clairs : pour l'instant, si vous voulez jouer, la PS one, la Dreamcast ou même la Nintendo 64 ont mieux à vous offrir. Nombreux seront donc ceux qui se précipiteront plus pour posséder ce bel objet et profiter du lecteur DVD que pour vraiment s'éclater sur les premiers jeux PS2. En effet, les vrais bons titres ne verront pas le jour avant début 2001, une époque où la PS2 aura normalement vu son prix substantiellement baisser (du moins, on l'espère !) pour la rendre peut-être enfin abordable à toutes les bourses. Mais dans le fond, tout dépend bien évidemment de ce que représente 2 990 francs pour vous. La PlayStation 2 est une excellente machine, c'est un fait mais à l'heure actuelle, de par les difficultés de programmation que rencontrent certains développeurs et la pauvreté des produits proposés, elle ne représente pas la console de jeu ultime. A vous de voir...





Depuis plusieurs mois, les dirigeants de Sony multiplient les conférences pour expliquer à quel point la PlayStation 2 s'apprête à révolutionner notre manière de jouer.



Dans un esprit typé Zelda, Dark Cloud attire par son ambiance bon enfant.



Metal Gear Solid 2 devrait en calmer plus d'un, mais il faudra patienter jusqu'à la fin 2001.



Apprends
à jouer à Magic,
c'est hyper simple !
LA BATAILLE COMMENCE ICI!
MAGIC
L'Assemblée®
DÉCOUVERTE
MAGIC
L'Assemblée
DÉCOUVERTE
Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer
à collectionner qui va révéler ton sens de la stratég
lance une version hyper complète.
Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom**
démonstration, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explicati
progressive de leur pratique et 1 livret de règles, …
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversai
DÉCOUVERTE
Que feras-tu après ?
Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.0
joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards
the Coast" et qui sillonnent le monde pour impos
leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes…
Es-tu prêt ?
Pour tout savoir : www.wizards.com/fran
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.c
01 43 96 35
MAGIC
L'Assemblée®
Wizards
Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marc
déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wiza

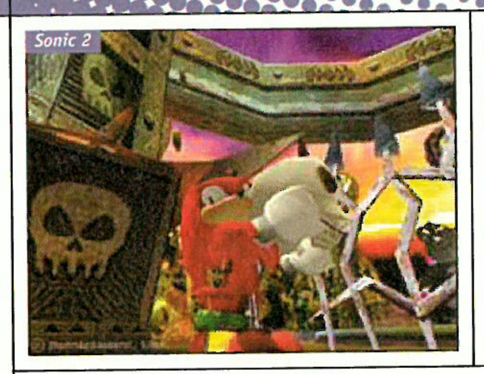
Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Noël approche à grands pas (eh oui, plus qu'un petit mois), du coup, les éditeurs européens sortent un peu de leur torpeur. De nombreuses previews donc mais peu de grands jeux en définitive ; surtout du côté de la PlayStation 2, qui, entre recyclage (Ridge Racer V, Tekken Tag, Track & Field) et petites productions de série B, a pour l'instant encore beaucoup de mal à nous convaincre (Dynasty Warriors 2, Orphen). Heureusement, GT3 et EA Sports sont là. La machine de Sega en revanche témoigne d'un certain dynamisme : Quake 3, Silent Scope, Half-Life, Jet Set Radio sans oublier l'arrivée imminente du chef-d'œuvre de Yu Suzuki, le génialissime Shenmue (voir rubrique Evénement) et de Chicken Run un Metal Gear Solid-like avec des poulets ! L'affrontement entre David et Goliath s'annonce en tout cas passionnant. Sinon, pour le futur de l'actualité nipponne, reportez-vous au booklet consacré au Tokyo Game Show. Il s'y est passé des choses intéressantes.

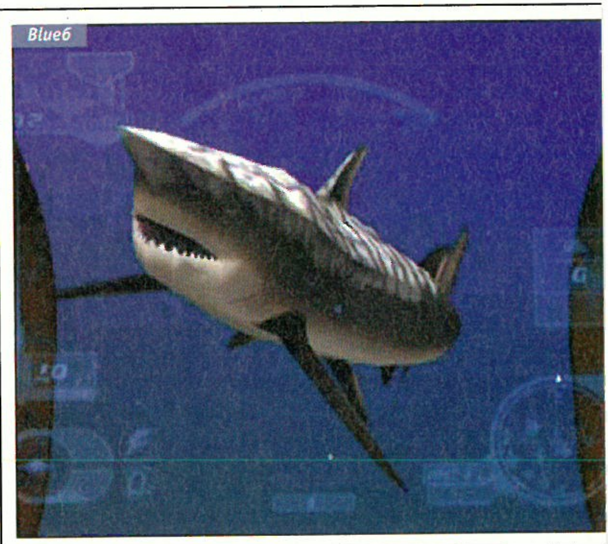
Aqua Aqua (PlayStation 2)	61
Chicken Run (Dreamcast/PlayStation)	46
Crash Bash (PlayStation)	63
Dancing Euro Mix (PlayStation)	75
Dino Crisis 2 (PlayStation)	44
ESPN Track & Field 2 (PlayStation 2)	52
Winter X Games (PlayStation 2)	49
Half-Life (Dreamcast)	68
Jet Set Radio (Dreamcast)	72
Moto GP (PlayStation 2)	48
Quake 3 Arena (Dreamcast)	64
Ridge Racer V (PlayStation 2)	56
Silent Scope (Dreamcast)	54
Tekken Tag Tournament (PlayStation 2)	42



Half-Life (DC)


Sonic 2


NetGolf


Blue6

La Dreamcast n'est pas morte

Non, Sega n'est pas mort, même si financièrement, il n'est pas à la fête, les jeux de l'éditeur au logo bleu, risquent de grave tuer lors de leur sortie prochaine. Petit tour d'horizon...



Si l'on est fan de Sega et que l'on s'est rendu au dernier Tokyo Game Show, il y a de quoi se poser des questions ; pas de stand Sega, super pas de jeux Dreamcast (18 en tout et pour tout, et peu de merveilles, c'est le moins qu'on puisse dire), on est en droit de se poser quelques questions cruciales quant à la politique de l'éditeur... Mais bon, il ne faut pas non plus vendre la peau de Sega trop vite. Car même si les rumeurs les plus folles - non confirmées et non fondées - courent à l'encontre du géant nippon du jeu vidéo, comme par exemple, pur et simple, son arrêt dans le domaine du hard (les consoles, pas les films !) ou son rachat par Microsoft, on peut en tout cas vous annoncer que ses prochains gros jeux vont assurer grave, tranquilles. Le premier d'entre eux, qui promet le plus, tant au niveau de l'innovation que des possibilités offertes aux joueurs, est **Phantasy Star Online**. N'en finissant plus d'être retardé et repoussé, le jeu est en fait au stade de peaufinage avancé, afin de lui donner une teinte de jouabilité parfaite. C'est quasiment indispensable lorsque l'on commence à jouer sur le Net, il faut l'avouer. Et, comme c'est un peu sa vocation principale, il vaut mieux s'en donner les moyens. Prévu pour une sortie simultanée US-Japon fin décembre, le jeu pointerait, pour l'Europe, vers le premier trimestre

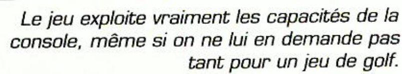

Illbleed

Une ambiance réussie pour un jeu extrêmement sombre...



PSO

Un boss gigantesque, magnifique, très dur à battre.






Illbleed

Le jeu exploite vraiment les capacités de la console, même si on ne lui en demande pas tant pour un jeu de golf.


Sonic 2

Le docteur Robotnik prépare encore quelque chose...

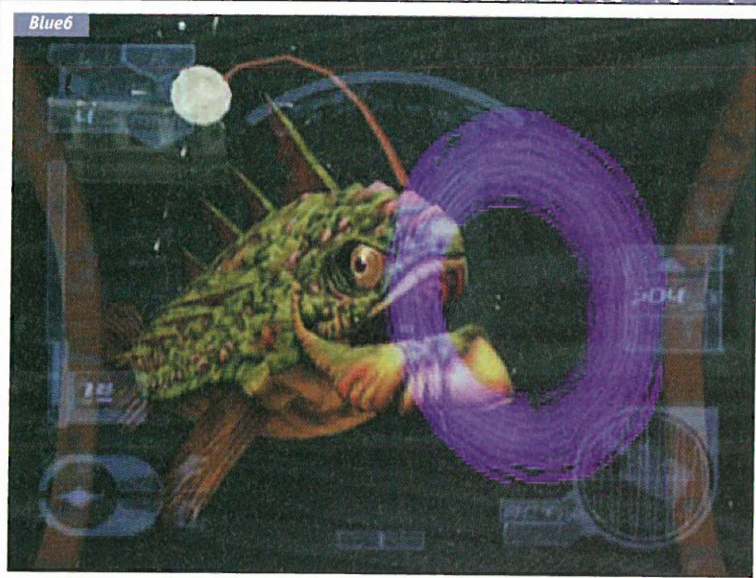

NetGolf


PSO

2001, si les serveurs sont opérationnels, bien entendu. La qualité du jeu, outre le fait d'être d'une beauté extrême, c'est de proposer la possibilité de créer réellement son perso, le visage, la couleur et la forme des cheveux, la proportion du corps, etc. Avant de vous lancer dans l'aventure, on se retrouve dans un grand hall rempli de joueurs, puis on leur propose de se lancer dans une quête épique. Lorsque trois personnes sont opérationnelles, le départ peut être donné. Alors, à vous la récolte d'argent, de XP et de tout un tas de trucs qui sembleront certainement super-inutiles. Je plaisante, détendez-vous, les gars. En tout cas, un jeu magnifique, qui, même s'il ne permettra pas à lui tout seul de remettre Sega sur les rails des bénéfices, n'en demeurera pas moins un aboutissement superbe pour la firme, et une grande première dans le monde de la console.

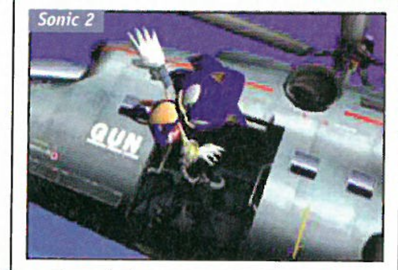
Robots géants à Paris

Depuis bientôt un an qu'il est dans les 5 jeux les plus attendus au Japon, **Sakura Taisen 3**, baptisé « jeu de la dernière chance » par la plupart des spécialistes au pays du soleil couchant (ben oui, ils dorment aussi là-bas « keske » vous croyez !), devra cartonner en termes de ventes ou sonner le glas de la Dreamcast. Avec bientôt 3 ans de développement pour cette superproduction, Sega n'a en effet pas le droit de se planter. Au programme, toujours un mélange d'aventure et de stratégie, mais avec un Paris (oui, la capitale de la France, monsieur !) complètement refait en 3D, utilisant une nouvelle technique, qui mêle à la fois dessin animé et background en polygones. Le jeu est superbe, mais n'arrivera certainement jamais chez nous, genre obligé, malgré un environnement bien français, puisque l'action se déroule en plein Paris, le lieutenant Ôgam (ndlr : ça c'est pour les spécialistes, parce que moi à part le très ringard Colombo…) ayant été muté dans la capitale. On continue ensuite avec **18 Wheeler Truck**, un jeu de conduite de camions, qui devrait être sorti en import au moment où vous lirez ces lignes. **Blue 6**, quant à lui, est tiré du



L'ambiance du superbe dessin animé est respectée à la lettre par les programmeurs de Sega, ce qui donne un résultat stupéfiant.

Action, aventure, online, il y en a pour tous les goûts





« Les classes et les armes »



andgun : l'artilleur peut utiliser les armes distance d'une manière efficace.



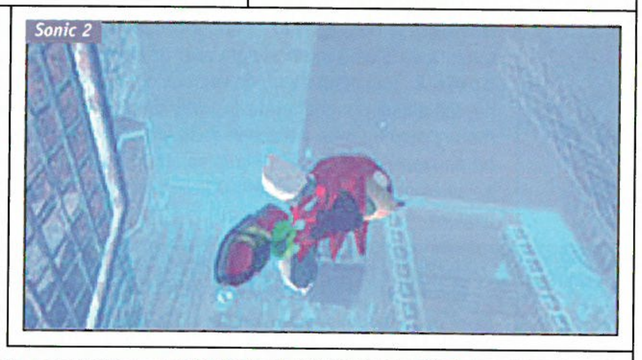
Sword : les hunters sont les seuls à pouvoir utiliser l'épée.



aver : une arme très répandue, que les nters et les artilleurs peuvent utiliser.

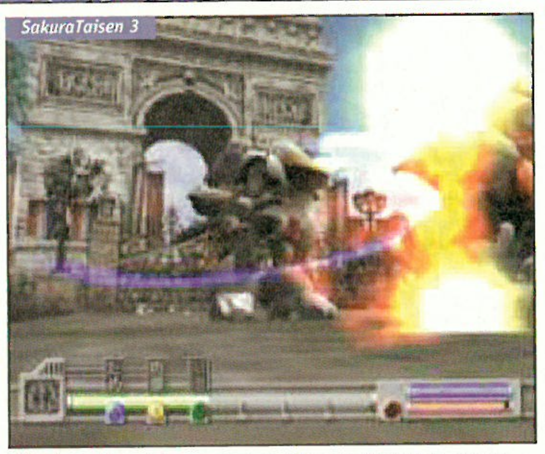


Rifle : une arme de tir lourde, réservée à l'artilleur.

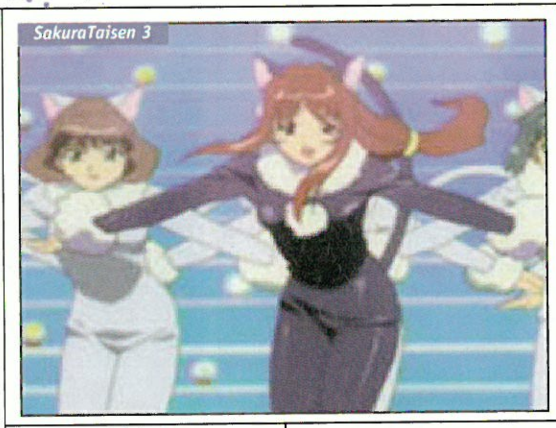




Wand : un sceptre, uniquement pour les magiciens.



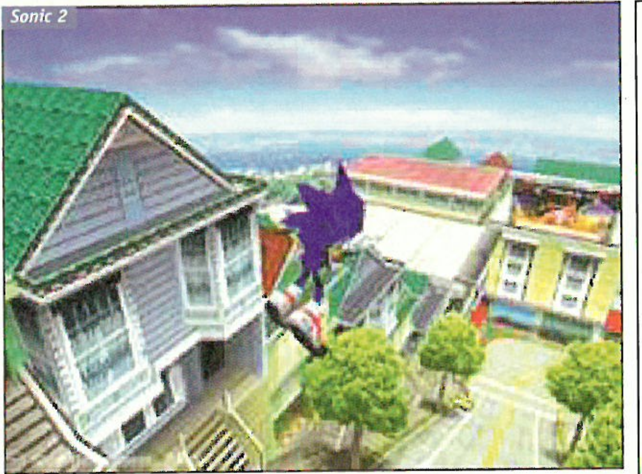
Combats de robots au pied de l'Arc de Triomphe, ça en jette non ?



Un saut vertigineux dans une bourgade typiquement américaine.



La réalisation du jeu est bluffante pour un produit online.



De nouvelles héroïnes pour une aventure inédite hors du Japon…

Une line-up qui confirme le savoir-faire de l'éditeur

célèbre dessin animé du même nom. Le jeu mêle shoot et aventure dans de superbes reproductions de fonds marins en 3D. Passons rapidement sur **Nettô Golf**, un superbe jeu de… golf, pour terminer en beauté avec à la fois **Illbleed**, le nouveau jeu d'horreur de Climax Graphics, les auteurs de Blue Stinger et pour aller à l'essentiel, avec **Sonic 2**. Techniquement, on voit bien le chemin parcouru par les développeurs depuis la sortie du premier volet. Au menu, toujours autant d'action et de vitesse, mais surtout un nouveau personnage encore mystérieux, un Sonic noir à l'air extrêmement méchant. Comme dans le « Schtroumpf Noir » !



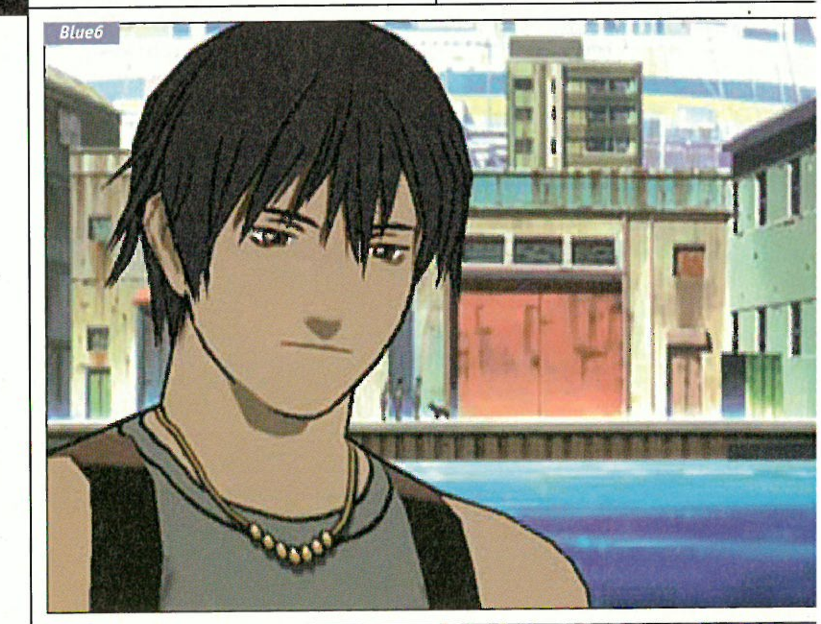
Qui est ce mystérieux hérisson à la mine patibulaire ?

La clé de la victoire en combat reste la coopération.



Californian Sonic

Pour ce nouveau volet du hérisson bicolore, du coup, c'est une équipe américaine qui s'est occupée du développement du jeu, et il faut bien avouer que, graphiquement, ça tue grave la chetron, man, tranquille. Que l'on soit dans la peau de Sonic ou de Knuckles (les autres personnages n'ont pas encore été présentés malheureusement), les missions sont assez différentes mais se déroulent dans les mêmes environnements. Course à toute allure dans une ville très « Côte Ouest », recherche et déplacement d'objets dans un temple vaudou, combat contre des sbires de Robotnik dans un dédale futuriste qui n'en finit pas, saut d'un hélicoptère, plongée sous-marine, les activités auxquelles s'adonneront nos héros ne manquent pas. Bien entendu, une musique plus que dynamique inspirée par les meilleurs morceaux d'Euro Beat accompagne l'action à chaque instant. Toujours aussi scénarisé entre chaque stage, **Sonic Adventure 2** garde les meilleurs éléments du premier volet, tout en supprimant les bugs graphiques. Avec ça, Sega va au moins pouvoir continuer sa conquête des Etats-Unis. Finalement, c'est chouette aussi la Dreamcast, n'en déplaise à certains…



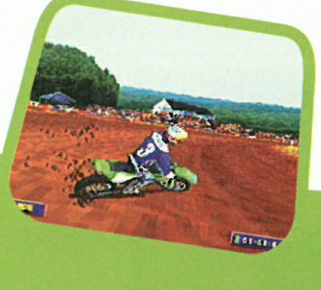






Le meilleur jeu de Motocross revient sur Playstation et sur Gameboy

















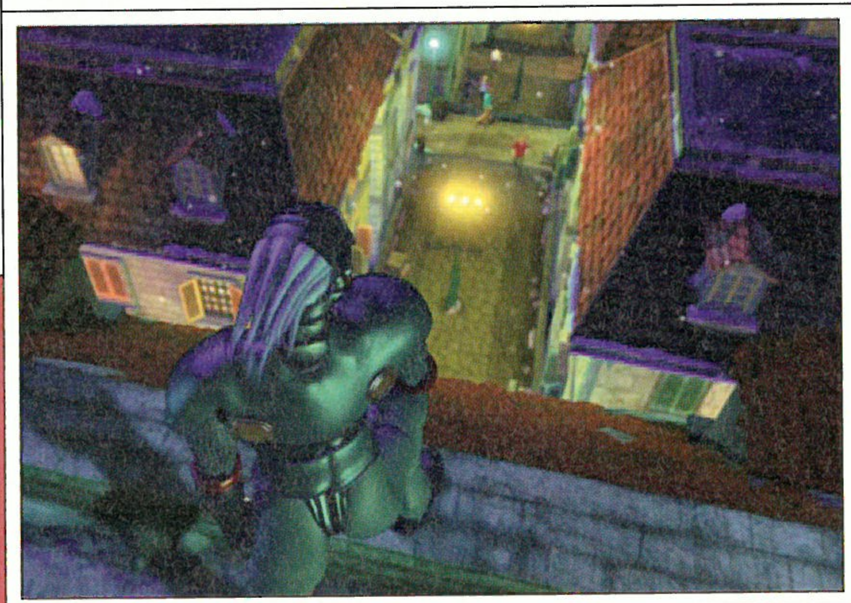


The Bouncer



Un véritable carnage en perspective.





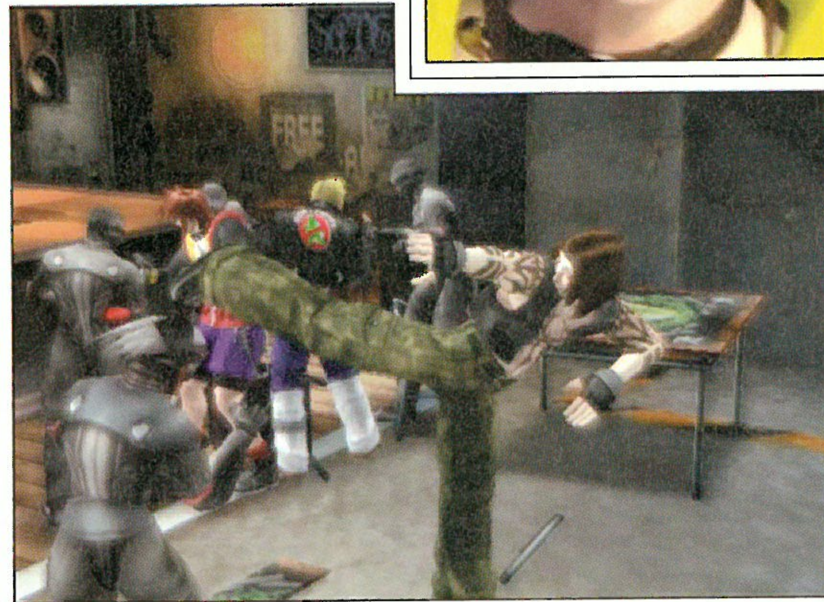
Des cinématiques somptueuses, simples intermèdes entre les phases d'action ?

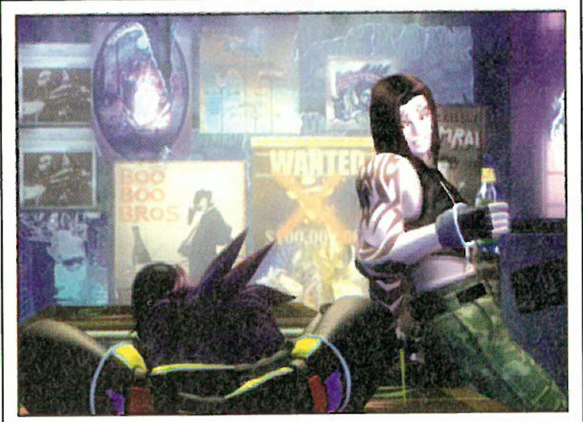
Ce n'est pas parce que Square nous prive de sa présence au Tokyo Game Show qu'il faut bouder l'éditeur de FF9, hein...

Depuis l'année dernière, où The Bouncer avait été présenté en version jouable comme l'un des premiers jeux de la PlayStation 2, on en a vu que des cinématiques, encore et toujours des cinématiques. Heureusement, la sortie imminente (ou presque) du titre a forcé Square à sortir quelque peu de son mutisme comme le vinaigre avec les huîtres, et voici enfin des nouvelles photos du jeu, et non des cut-scenes dont nous commencions à nous lasser. Pour son principe, le jeu reste fidèle à un Final Fight normal, puisqu'à la base, on a beau nous parler de Fighting-RPG, on n'en est pas moins face à un simple beat'em all. Le but du jeu est ultra simple : il va falloir sauver Dominique, la mascotte du bar dans lequel Sion et ses amis sont videurs, « bouncers », quoi. A chaque début de stage, il faudra choisir entre trois personnages, Sion, Sho et Volt, chacun possédant ses techniques de combat bien particulières. Une fois votre personnage choisi, la console contrôle les deux autres persos, et c'est parti pour la mêlée.

Ambiance garantie

Selon le personnage sélectionné, les multiples rebondissements du jeu changeront afin de personnaliser le scénario, même si la fin restera, de toute évidence, la même. A la fin de chaque niveau, on gagne des « bouncer





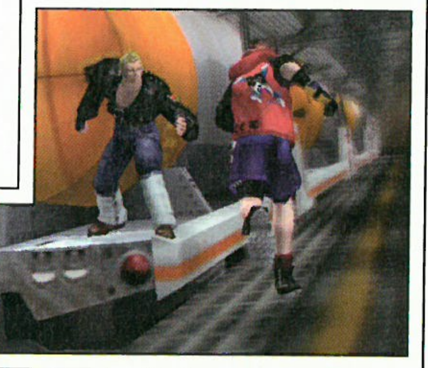


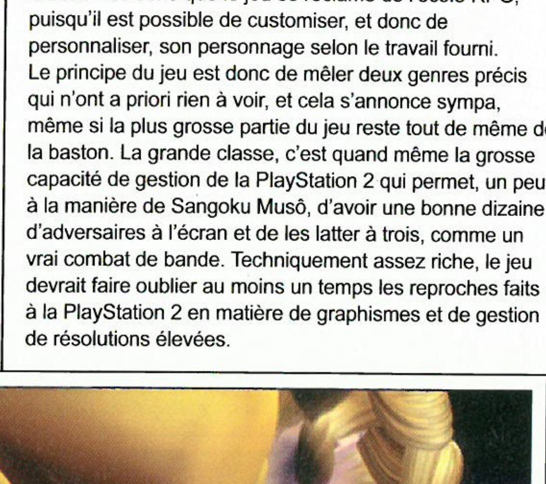


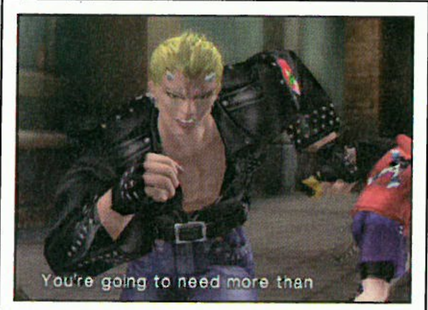
points », qui serviront à augmenter les capacités de son personnage. Plus de force, de vitesse, de résistance, mais aussi possibilité d'acheter ou d'améliorer des attaques. C'est en ce sens que le jeu se réclame de l'école RPG, puisqu'il est possible de customiser, et donc de personnaliser, son personnage selon le travail fourni. Le principe du jeu est donc de mêler deux genres précis qui n'ont a priori rien à voir, et cela s'annonce sympa, même si la plus grosse partie du jeu reste tout de même de la baston. La grande classe, c'est quand même la grosse capacité de gestion de la PlayStation 2 qui permet, un peu à la manière de Sangoku Musô, d'avoir une bonne dizaine d'adversaires à l'écran et de les latter à trois, comme un vrai combat de bande. Techniquement assez riche, le jeu devrait faire oublier au moins un temps les reproches faits à la PlayStation 2 en matière de graphismes et de gestion de résolutions élevées.







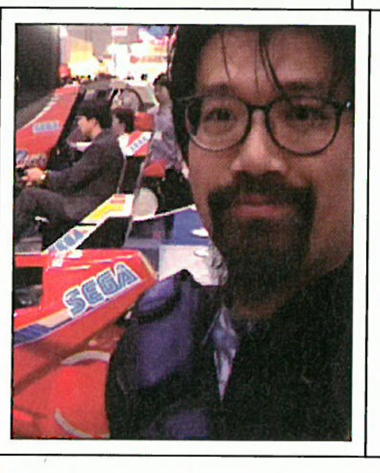






Vu du Japon

Par Koji Aizawa





En ce moment, le marché du jeu vidéo est un peu triste chez nous. Selon nos chiffres internes (Famitsu du 17 septembre), **Final Fantasy IX** s'est vendu à 2, 62 millions d'exemplaires, et **Dragon Quest VII** à 3, 41 millions. Mais ce sont des jeux vraiment à part. Un jeu correct pouvait auparavant espérer atteindre les 100 000 exemplaires vendus, mais à présent, le chiffre est divisé par deux. La plupart des titres, qui pouvaient atteindre les 20 000 exemplaires vendus, ne dépassent plus désormais les quelques milliers. Beaucoup de développeurs japonais ont d'ailleurs suspendu des projets. Soyons francs : la Dreamcast aussi va mal. En un an, énormément d'excellents jeux sont sortis, mais très curieusement, ils ne se vendent pas. Celui qui, heureusement, s'en sort le mieux actuellement, c'est l'excellent **Capcom Vs SNK** qui a déjà atteint 160 000 ventes, et qui devrait terminer sa carrière bien au-dessus des 200 000. Enfin, il n'y a pas que la Dreamcast qui va mal. Le base-ball de Squaresoft pour PlayStation 2, **Gekikukan Pro Baseball** (cf. Zoom), sorti le 7 septembre dernier, s'est vendu à 350 000 exemplaires. C'est pas mal, mais Square avait prévu d'en écouler 2 millions ! Illustrant le sport numéro un au Japon (même si le foot gagne du terrain), le titre propose des graphismes magnifiques, même si la jouabilité est vraiment mauvaise. Pourtant, cela faisait longtemps qu'un jeu PS2 ne s'était pas vendu à plus de 100 000 exemplaires, mais vu qu'il n'est vraiment pas agréable à jouer, on se doute qu'il ne continuera pas longtemps sur sa lancée. Les joueurs japonais prennent-ils enfin conscience que les graphismes ne rendent pas toujours les coups ?
Une question que l'on se pose, chez nous : qu'en sera-t-il de la **X-Box** ? En occident, elle semble bien partie pour rafler la moitié du marché, mais au Japon ? Les premières impressions laissent à penser qu'elle ne se vendra pas. Je veux bien que Konami ait annoncé **Metal Gear Solid** sur **X-Box**, mais pour les Japonais, cela ne veut rien dire puisque le jeu sortira sur PS2 bien avant la console de Microsoft. En fait, à part pour les jeux érotiques, les Japonais ne jouent pas beaucoup sur PC.

L'année prochaine annoncera aussi la sortie de la GameCube et de la Game Boy Advance. Bien entendu, **Pokémon Crystal** va devenir un très gros hit, à n'en pas douter. Mais outre Pokémon, cette fin d'année promet beaucoup. L'excellent **Tales of Eternia** de Namco sera en rayon à la fin du mois de novembre, et peut espérer atteindre les 300 000 exemplaires vendus. N'oublions pas aussi les 300 000 coffrets Wonderswan Color + Final Fantasy, qui vont à mon avis s'écouler bien vite. Mais pour nous, les fans de jeux japonais qui avons acheté une PlayStation 2, le problème vient du fait qu'il n'y a aucun jeu qui nous tente réellement sur cette console. Et même si **Onimusha** ou **Gran Turismo 2000**, qui s'annoncent superbes, se vendent bien, il ne s'agira que de genres de jeux que nous avons déjà vu tourner. Enfin, même s'ils ne seront pas des best-sellers, il faut bien avouer que Moerô !! Justice Gakuen (**Rival Schools 2**), ainsi que **Phantasy Star Online**, sont de superbes jeux pour Dreamcast. Quant à la photo d'aujourd'hui, elle a été prise lors du dernier Jamma Show, où une partie « Musée du jeu vidéo » proposait d'anciennes machines comme cette borne d'Hang-On.

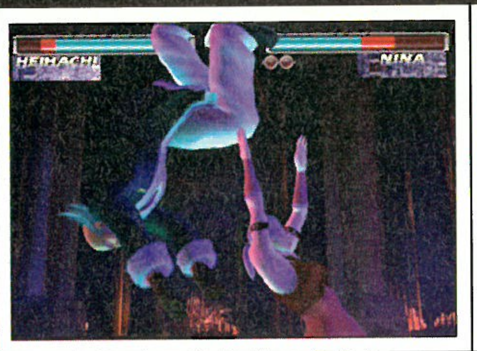
Tekken Tag Tournament



Tekken Tag sera disponible le jour même du lancement de la PS2 dans nos belles contrées. Il profitera pour l'occasion d'une petite remise à jour, histoire d'assurer l'événement avec beaucoup plus de brio.



Les replis des habits sont désormais plus nets.



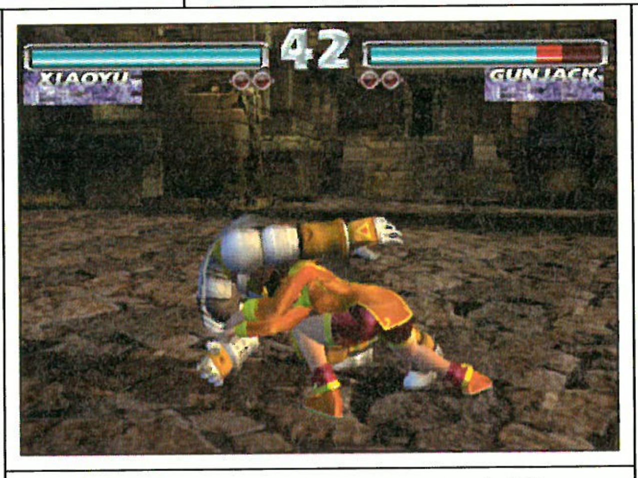


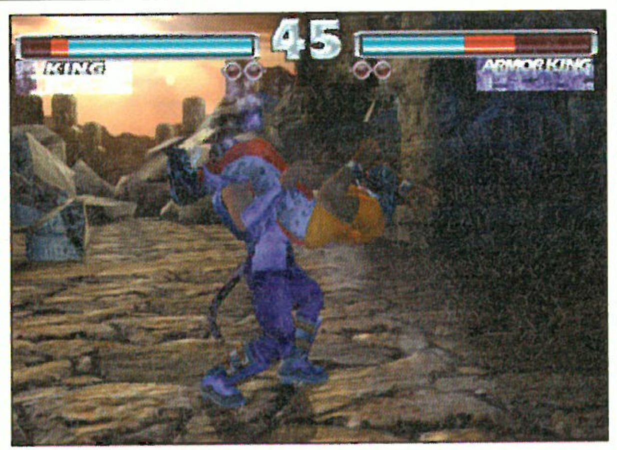


Fini les effets d'escalier sur le grillage du sol !



k, j'avoue que je commençais à sérieusement flipper sur l'avenir de la PS2, tant les jeux du moment arboraient des graphismes d'une laideur sans nom. Vous voyez sûrement de quoi je veux parler. Ces fâcheux effets d'escaliers (ou aliasing) sur les arêtes des polygones, qui ternissent la définition de l'image et la qualité des textures. Au départ, on prétextait que la console n'en était qu'à ses balbutiements et qu'elle était vachement difficile à programmer. Je me suis dit que les techniciens devaient sûrement avoir raison. Mais jusqu'à maintenant, il faut avouer que les titres à la réalisation médiocre ne manquaient pas (Gun Griffon Blaze, Hrësvelgr…), poussant telles de mauvaises herbes. Ce matin encore, mes espérances s'étaient de nouveau envolées. Jusqu'à cette preview de Tekken Tag Tournament qui, à sa sortie, verra ce problème épineux résolu. En effet, la routine d'anti-aliasing vient enfin d'éclater au grand jour, pour le soulagement des consciences des possesseurs de PS2 d'import. Du coup, comme vous pouvez le deviner, on nous proposera un Tekken Tag tout beau, pour nous les Européens. Super !





Les catcheurs s'éclatent entre eux.

Tekken Tag : la énième présentation

Bon, entre toutes les versions sorties sur PlayStation et la mouture PS2 japonaise, vous avez dû en manger du briefing sur le jeu. Eh bien je vais en remettre une couche, histoire que les néophytes ne se retrouvent pas dans le vent. Tekken Tag, c'est quoi ? C'est avant tout une compilation des meilleurs personnages de la série : 35 pour être plus précis, avec 21 combattants de base et 14 cachés. Les protagonistes sont déjà tous connus du grand public, à l'exception d'Unknown, qui est le nouveau boss de fin à battre. L'interface de combat n'a toujours pas évolué et utilise toujours quatre touches affectées sur les bras et les jambes de votre perso (pied droit, pied gauche,

poing droit, poing gauche). La nouveauté, en fait, provient du mode Tag, qui vous offre la possibilité de jouer avec des équipes de deux protagonistes interchangeables à volonté. Le concept réside dans la gestion de vos combattants, élément crucial qui apporte une dimension stratégique aux parties. Autrement, des manipulations secrètes vous permettent de commencer une combo (enchaînement de coups) avec votre premier gars, et de la terminer avec votre second keum via un repêchage dans l'air. Mais bon, dans ce cas de figure, il faut avouer que la liberté de création des attaques s'avère moins ouverte que dans un Dead or Alive 2, par exemple. Mais c'est ça ou rien.

Anti-aliasing, oui... mais en 50 Hz !

Bénéficiant de l'anti-aliasing (ou lissage des arêtes des polygones), Tekken Tag Tournament prendra une tout autre dimension en version française. Les graphismes n'ont plus rien à envier aux capacités de la Dreamcast. Les combattants jouissent d'une finesse ahurissante au niveau de la réalisation. Les textures dévoilent enfin tous leurs dégradés et ce, sans les lignes horizontales qui passent à l'écran (à cause du balayage de la sortie vidéo). Comparé à la mouture japonaise, c'est le jour et la nuit !

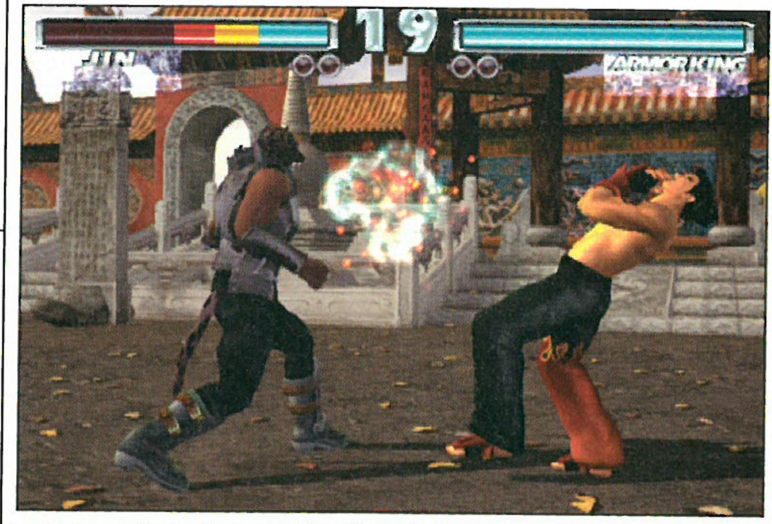


L'anti-aliasing met en avant des détails discrets comme le contour des muscles.

Malheureusement, la version que nous avons eue entre les mains tournait en 50 Hz et disposait d'une vitesse d'animation trop lente. C'est la raison pour laquelle nous espérons que les programmeurs accéléreront le jeu final pour palier ce souci. D'autant plus que ce défaut influe grandement sur la prise en main, qui devient désormais moins tolérante en ce qui concerne les manipulations des attaques au paddle. Alors messieurs de Namco, pensez à nous, pauvres Européens que nous sommes, et par pitié, augmentez la vitesse du soft ! Car sur Dreamcast, la dernière génération de jeux nous offre désormais la possibilité de sélectionner l'affichage entre 50 et 60 Hz ! Cela dit, gageons que TTT restera dans l'avenir une valeur sûre de la baston sur PS2 ! Et de jeux PS2 tout court lors de sa sortie (imminente) !



e stage du Brésil est de loin le plus beau du jeu.



Le combat des titans

Sur ces deux clichés, on observe aisément des différences notoires entre la mouture japonaise et celle européenne. Première constatation : la résolution de l'image semble inférieure sur la jap', et les arêtes des polygones qui constituent les décors et le personnage sont en dents d'escalier. De même que pour les textures du sol en pierre qui ressemblent, toujours dans ce dernier cas de figure, à un pâté de pixels. En fait, graphiquement, le jeu européen balaye littéralement sa consœur du Soleil Levant sur tous les plans techniques : les textures, le lissage de la modélisation, la finition... La sculpture à l'arrière-plan se présente d'ailleurs comme un témoin fort probant pour départager la qualité esthétique des deux softs.


Version européenne

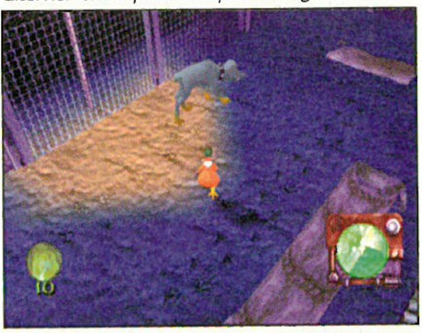

Version japonaise



Chicken Run

Editeur : Eidos
Machines : PlayStation et Dreamcast
Sortie en Europe : décembre 2000

Dans certaines phases de jeu, on peut alterner entre plusieurs personnages.





Vous pouvez le constater sur cette photo, les poules ne savent pas voler !



Etre furtif, ne pas se faire repérer par les clebs et le fermier !

Ces derniers temps, les poules ont la cote ! Après l'insipide Mort the Chicken épinglé dans la rubrique Zapping, voici un deuxième titre mettant en scène de la volaille. Ce coup-ci en revanche, ça s'annonce plutôt réussi !

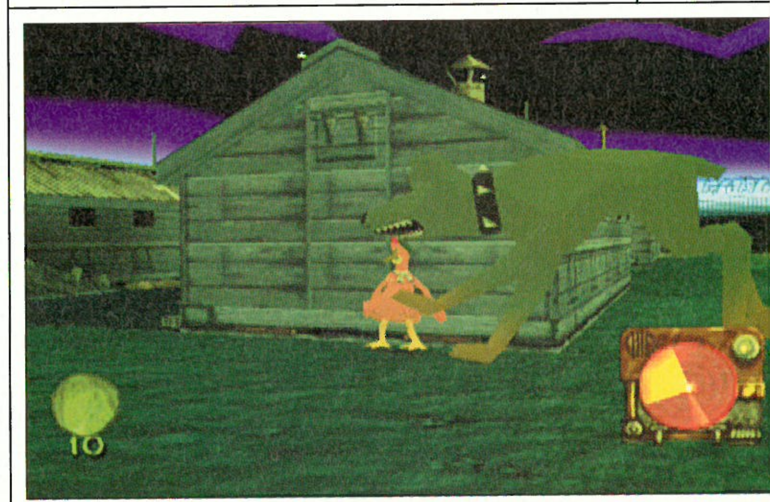


Des personnages bien débiles comme on les aime !

Vous connaissez tous Wallace et Gromit, la série d'animation entièrement réalisée en pâte à modeler de Peter Lord et Nick Park. Chicken Run est leur deuxième long métrage. Si à l'heure actuelle, la date de sortie du film n'a pas encore été définie, on sait d'ores et déjà que son adaptation vidéoludique sera disponible pour le début du mois de décembre. Tenez, comme j'suis un mec super cool, je vous file l'URL du site officiel : www.chickenrun.co.uk. Vous y apprendrez plein de trucs intéressants sur un tournage qui a demandé près de deux ans de pré-production (pas facile la pâte à modeler image par image !) et duré plus de deux ans et demi ! Mais revenons à nos poulets.

La grande évasion...

Ce jeu d'aventure développé par Blitz Game reprend à la lettre la trame scénaristique du long métrage. La grande évasion donc. L'histoire se situe en 1950, dans un poulailler du Yorkshire appartenant à la famille Tweedy. Tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes, toutes les poules vivent sans se soucier de l'avenir (le poulailler c'est un peu la matrice des volailles), sauf une, Ginger, qui n'a qu'une idée en tête : se faire la malle avant d'être égorgée, déplumée, vidée de ses viscères et suspendue à un crochet sur les étalages du marché ! Incapable de voler, elle va devoir mettre au point, avec l'aide de quelques compagnons (Rocky un coq, Fletcher un rat et Nick une sorte de castor), une machine volante à la Léonard de Vinci. Voilà pour le scénar'. Vous allez vous marrer, mais Chicken Run est un Metal Gear Solid-like ! Le gameplay est basé sur la furtivité ! Vous remplacez Snake par une poule, les soldats par des chiens patibulaires qui reniflent bruyamment (de bons ch'tits bâtards, quoi) et paf ! le tour est joué ! Les commandes sont effectivement très proches du chef-d'œuvre de Kojima : Ginger peut se coller contre les parois ou les longer pour éviter le danger. On retrouve le même type de radar avec le balayage des cônes de visions des ennemis, il faudra également éviter les zones éclairées, enfin, votre poule a la possibilité de se planquer dans des caisses et de marcher sur la pointe des pattes. Arf ! Arf ! C'est super-débile ! Visuellement, les versions PlayStation et Dreamcast sont très réussies, les animations des protagonistes sont à mourir de rire, le seul petit reproche que l'on puisse formuler concerne les angles de vue. A certains endroits du décor notamment lorsqu'il n'y a pas de bâtisses, la focale se place un peu trop au-dessus du héros, du coup on ne voit pas toujours ce qui se passe devant soi et le personnage se déplace un peu à l'aveuglette. Un défaut à corriger. Néanmoins, si tout se passe bien, Chicken Run pourrait être le titre surprise de cette fin d'année bien morne. Les productions banales et les suites de suites ont tendances à se bousculer depuis quelque temps, et personnellement, ça me gonfle ! Vive Chicken Run et les poulets rôtis... oups !

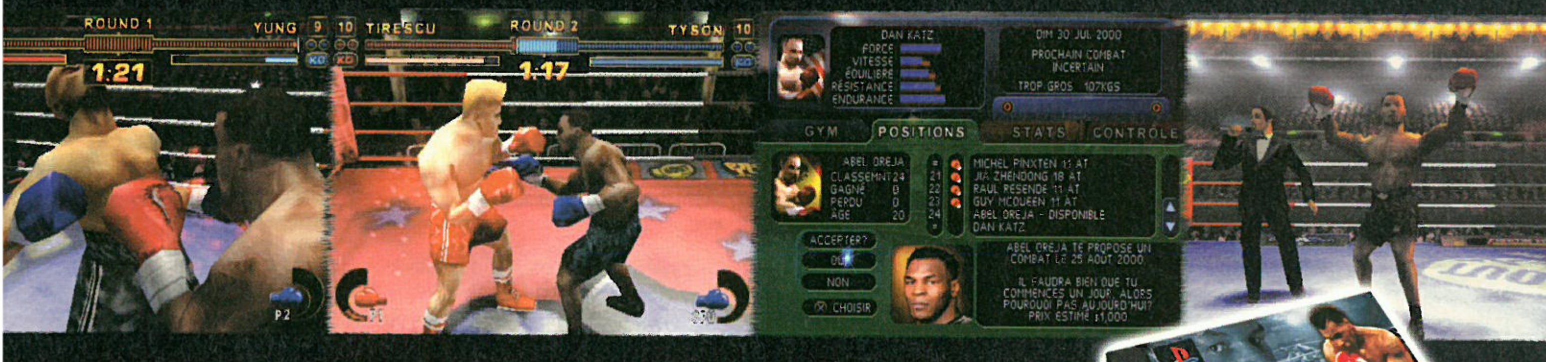


Un radar identique à celui de Metal Gear Solid !

GAGNEZ
Des gants de boxe dédicacés par Mike Tyson (valeur 1500 F TTC)
100 t-shirts griffés Mike Tyson (valeur 150 F TTC)
en appelant le 08 92 68 90 85**



42 KO*, VOUS ETES LE PROCHAIN



…ez Mike ou affrontez-le !
…z-vous contre le champion et une tonne d'adversaires …oyables pour votre accession au titre suprême. Ou, …nez Tyson, et ressentez ce que c'est que d'assommer la …entière !

…t réel ! C'est féroce !
…alisme incroyable inclut des effets sonores, du sang, des …s faciaux et de la sueur. Des niveaux de récupération …duels peuvent provoquer la chute d'un champion blessé.

Défiez le monde !
106 boxeurs, 16 rings, jusqu'à 8 joueurs et trois modes de jeu incluant les modes Compétition, Tournoi (combats éliminatoires) et Mondial : management stratégique d'un boxeur avec entraînement, diététique et calendrier des combats.

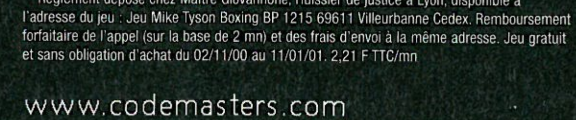
Envoyez-les au tapis !
Possibilité de booster vos coups pour augmenter les dégâts - ébranlez ainsi vos adversaires puis regardez-les vaciller et tomber sous les feux de la rampe.

MIKE TYSON BOXING
PlayStation

** Règlement déposé chez Maître Giovannone, Huissier de justice à Lyon, disponible à l'adresse du jeu : Jeu Mike Tyson Boxing BP 1215 69611 Villeurbanne Cedex. Remboursement forfaitaire de l'appel (sur la base de 2 mn) et des frais d'envoi à la même adresse. Jeu gratuit et sans obligation d'achat du 02/11/00 au 11/01/01. 2,21 F TTC/mn

…Station

www.codemasters.com



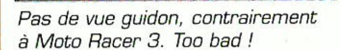




GENIUS AT PLAY™ ***







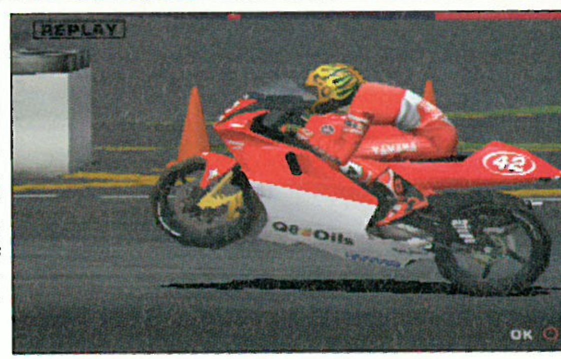
Pas de vue guidon, contrairement à Moto Racer 3. Too bad !



On peut vraiment pencher sa bécane comme un porc. Moto GP reste avant tout un jeu d'arcade.







La version def' proposera 16 circuits officiels. Pas mal.





Douze motos officielles avec les vrais pilotes. On peut effectuer des réglages mais les dégâts ne sont pas pris en compte

MOTO GP

Le premier jeu de moto de la Play 2, on le doit à Namco. En toute franchise, on aurait préféré une adaptation de la version PC de Superbike 2000. Comme dirait Chris, c'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien...



Pour le lancement européen de la PlayStation 2, on ne peut pas vraiment dire que Namco prenne des risques monstrueux. Avec Tekken Tag Tournament et Ridge Racer 5, le géant nippon met plutôt un orteil dans l'eau froide ! C'est d'ailleurs assez triste de voir qu'un éditeur aussi réputé mise avant tout sur une certaine sécurité commerciale et financière. J'exagère ? Le troisième titre qui accompagnera l'arrivée de la 128 bits de Sony sur notre territoire n'est autre qu'une adaptation de borne d'arcade : celle de 500 GP Dx, rebaptisée pour l'occasion Moto GP. Pour la petite histoire sachez que ce jeu de moto avait connu un succès des plus relatifs lors de son apparition dans les salles d'arcade jap' il y a plus d'un an et demi ! Ce qui renvoie à une autre problématique : si la quantité est au rendez-vous (on compte une quarantaine de jeux en préparation), parmi tous les titres PS2 annoncés, combien font preuve d'originalité et donnent envie de claquer ses brouzoufs ? No comment.

On ne se foule pas...

Inutile de tergiverser, ce n'est pas Moto GP qui vous fera fantasmer au point de chercher chaque jour des infos sur le Net. On vient d'essayer la version bêta, et ce jeu de moto dédié aux motos de Grand Prix catégorie 500 cm³ n'offre rien de bien exceptionnel. Ne vous attendez pas à un titre de la trempe de Superbike 2000 (sur PC !), mais plutôt à un jeu mi-arcade, mi-simulation au contenu archi-classique (Arcade, Saison, Time-trial, Vs, Challenge) bénéficiant d'une réalisation proprette. Ça speede, c'est vrai, le moteur gère sans difficulté 21 motos relativement bien modélisées, on ne dénote aucun ralentissement parasite, mais les décors manquent cruellement de relief et de vie, tout comme la gestion des ombres et des lumières. Comme vous pouvez le constater sur les toph', les ralentis sont très flatteurs, mais n'oubliez pas : les replays ne rendent pas les coups ! Pendant le jeu, le rendu est nettement moins photoréaliste. On est loin de l'aspect graphique de Test Drive Le Mans sur Dreamcast, par exemple (cf. test dans ce numéro). D'autre part, les graphismes souffrent d'aliasing aigu, ça scintille dans tous les sens. Gageons que ce défaut sera absent de la version définitive maintenant que tous les développeurs ont accès à la routine d'anti-aliasing (cf. Tekken Tag). En ce qui concerne la jouabilité, l'inertie des bécanes n'est pas désagréable, mais les pertes d'adhérence sont un peu trop sauvages à la ré-accélération (la roue arrière chasse, et c'est la seule pointe de réalisme).
Les développeurs devraient revoir la sensibilité du stick analogique droit, le dosage demandant un peu trop de doigté sur ce coup-là. Voilà pour nos premières impressions sur ce titre peu attendu. Maintenant, Namco prendra-t-il le temps de corriger son produit ? Rien n'est moins sûr...

Editeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : début décembre 2000

Winter X-Games Snowboarding

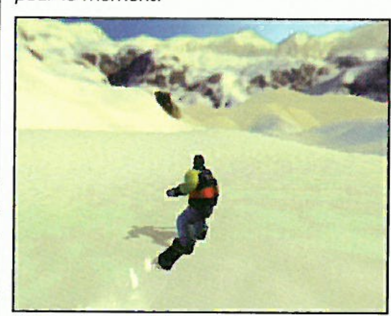


Le Boarder Cross manque un peu de pêche.



Seulement 8 grabs dispo dans cette version preview... Espérons qu'ils en aient prévu plus !

En free ride sur une énorme montagne... Dommage que la réalisation et les sensations ne soient pas géniales pour le moment.



(U)n nouveau choc Konami-EA est à prévoir, (d)ès la sortie de la PlayStation 2. Loin des (v)ertes pelouses footeuses, on ira cette fois (à) la montagne, en hiver, sur des pentes (v)ertigineuses, histoire d'envoyer des gerbes (d)e poudreuse de droite à gauche en se disant (q)ue c'est encore mieux que... enfin, vous (m)e suivez... Hum ! Un trip bien plus (m)étaphysique, quoi.



Comme d'habitude avec les jeux qu'on attend impatiemment, le premier contact visuel a lieu sur le Net, avec des vidéos... Le week-end où celles de Winter X-Games Snowboarding étaient enfin disponibles, je me trouvais à la cambrousse, loin de toute civilisation, sans connexion au Web, bref, je n'étais pas au courant... J'aurais pu les découvrir le lundi suivant, mais cet enf... de Willow a décidé de me passer un coup de fil (ouais, il y avait le téléphone là-bas, quand même). Devant son PC, pendant la discussion, il a lancé les vidéos et s'est enflammé en direct : « Ouah, ça tue grave, les animations sont trop réalistes, c'est magnifique ! »
Une heure plus tard, je connaissais par cœur le contenu de chaque vidéo, dans les moindres détails. Cool, le surlendemain, je les découvre et elles finissent par me rendre super-impatient... Aujourd'hui, la version preview me tombe entre les mains, autant dire que je suis tout fou...

Foutue version bêta !

Déception... Non pas que le potentiel du jeu s'annonce moins grand que prévu, mais la galette envoyée par Konami semble être tirée d'une version finalisée à 10 % ! Tant pis, j'essaye de passer outre les bugs qui sévissent dès les pages de menu pour découvrir les modes de jeu. Il y a d'abord le X-Games mode, qui vous propose de participer à des compétitions réparties en 4 catégories : le Boarder-X (sorte de slalom à plusieurs), le Half Pipe (tout le monde connaît), le Big Air (un seul saut, pour une figure de tueur) et le Slope Style (free style sur une piste avec des bosses et modules). Vous pourrez également profiter de ces contests à plusieurs (jusqu'à cinq) en jouant à tour de rôle dans le mode Session. Troisième mode dispo, le Snowboarder permet de créer son propre rideur, avec un éditeur simpliste qui permet de choisir style, chevelure, taille, nom, etc. Pour les fringues et le matos, Konami s'est payé différents sponsors bien connus (Burton, Forum, Billabong, etc.). Et ce n'est pas fini pour les paramètres, puisque vous pourrez aussi choisir votre sens (Regular, Goofy), l'angle d'inclinaison de vos fixs et l'espacement entre les pieds. Bref, c'est complet de ce point de vue. Ensuite, ce mode représente une sorte de carrière, puisque vous pourrez passer des licences à la GT (désolé pour la comparaison !), sous forme d'épreuves, pour passer ensuite en Championnat. Dernier bonus, et pas des moindres, le Ski Area... Une montagne entièrement modélisée (c'est énorme, vraiment) et surtout entièrement à votre disposition ! Pas de limite de temps, pas d'objectifs, juste des kilomètres de piste et des télésièges pour remonter autant de fois qu'on le souhaite !!!



Et côté gameplay ?

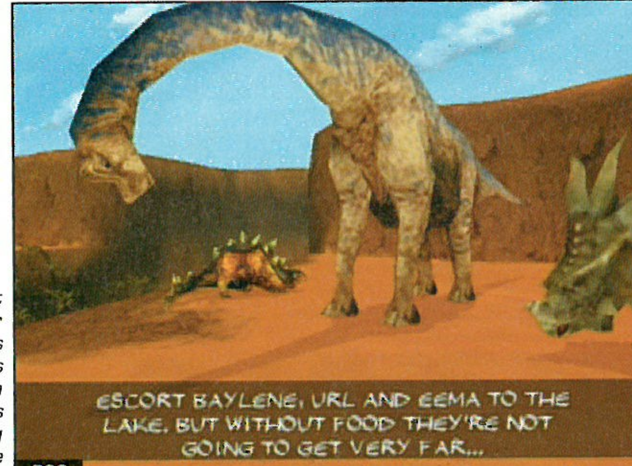
On ne s'attardera pas des heures sur la jouabilité, le challenge ou les sensations, tant les bugs et approximations nous ont laissés sur notre faim... Tout ce qu'on peut dire de sûr pour le moment, c'est que le système de tricks change nos habitudes... Un grab sur chaque bouton de façade, plus une combinaison avec R1 pour doubler la mise (ça ne fait toujours que 8 grabs, mais bon, rien n'est encore achevé apparemment). Autrement, sachez que la réalisation, sans être vraiment catastrophique, est loin d'être impressionnante. Pas très détaillé, pas très beau, seules les animations du personnage, lors des rotations, nous ont vraiment convaincues pour le moment. Bref, vous l'aurez compris, on attend une version plus avancée pour nous prononcer... En attendant, le Test est toujours prévu pour le mois prochain, ce qui est plutôt inquiétant.

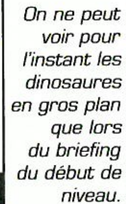
Editeur : Ubi Soft
Machines : PlayStation 2, PlayStation, Dreamcast et Game Boy Color
Sortie en Europe : décembre 2000



Chaque perso possède une barre de vie « numérotée » qui diminue à chaque coup reçu. Vous l'auriez deviné ?



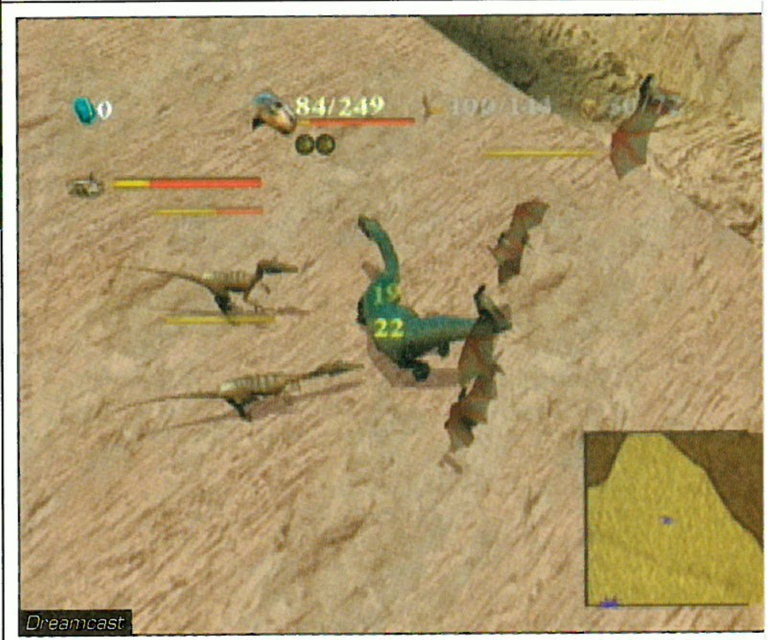



On ne peut voir pour l'instant les dinosaures en gros plan que lors du briefing du début de niveau.

Dinosaure

Ubi Soft a décidé de se lancer dans une aventure qui mêle RPG et action chez les dinosaures de Disney. Vu la qualité incroyable du film qui mélange images réelles et 3D, on se demande quel va être le résultat sur console, pour un titre apparemment destiné aux plus jeunes.

« Dinosaure » est l'une des réalisations de Disney les plus attendues. Il y a déjà presque un an, on pouvait découvrir le teaser du film dans les salles de cinéma, pendant les bandes-annonces avant la pause pop-corn. Le résultat était spectaculaire, avec des images d'une beauté et d'une finesse rares ! Avec une licence si juteuse, Ubi Soft a décidé de se lancer dans un projet ambitieux pour la période de Noël : adapter le film « Dinosaure » sur consoles (toutes les consoles), la sortie devenant alors simultanée sur nos chères bécanes et sur grand écran. Bien sûr, on ne parle pas d'une transposition intégrale du film en jeu vidéo (quoiqu'on aurait bien aimé…). Dinosaure est développé en même temps sur PS, PS2, DC, GBC et GameCube, rien que ça ! On donnerait facilement l'avantage aux versions 128 bits. Mais patience, nous n'avons obtenu que les versions preview pour la PS2 et la DC, et on peut déjà noter quelques ressemblances. Le titre essaie de mixer le genre action/aventure avec des combats à la mode RPG. On peut dès lors incarner les 3 personnages principaux à tour de rôle : Aladar le dinosaure Iguanodon, Zini le petit singe, et Flia l'oiseau préhistorique. Il faudra utiliser tour à tour les 3 compères pour combattre les différents types d'adversaires volants ou rampants et collecter des bonus. Certains de leurs pouvoirs pourront également être développés, dans le plus pur style RPG. Différentes missions devront être accomplies, comme nourrir vos potes dinosaures, leur trouver de l'eau et les guider vers la terre promise. Autant l'avouer tout de suite, il ne faut pas s'attendre à d'excellentes choses sur le plan des graphismes. Les décors sont souvent vides et les personnages trop petits, surtout le singe, qui ressemble à une puce. Il n'est pas toujours évident de le distinguer, la maniabilité n'est pas encore top mais bon, soyons indulgents avec les développeurs qui ont encore du pain sur la planche, bien qu'il ne leur reste qu'un mois ou deux. Peut-être aurait-il mieux valu se consacrer plein pot sur une unique version pour un résultat optimal. Mais bon, comme dirait Willow, les lois du marketing, tout ça… Etonnamment, les textures du jeu sont légèrement plus fines sur la version DC, mais à part ça, on ne remarque pas trop de différences. Il est quand même prévu que chaque console bénéficie d'un titre différent, avec, par exemple, des missions distinctes. Bon, on souhaite vivement que tous ces produits destinés aux plus jeunes soient travaillés davantage d'ici leur version test. A suivre le mois prochain !



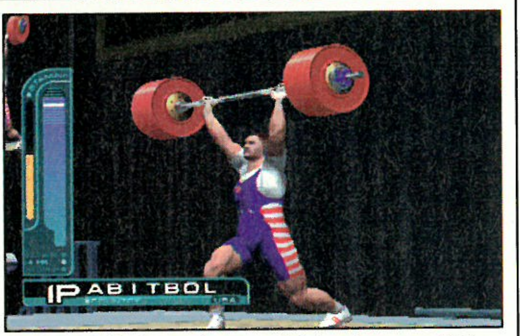
Aladar est attaqué par de vilaines bestioles. Une certaine dose de stratégie est nécessaire pour utiliser vos persos à bon escient.



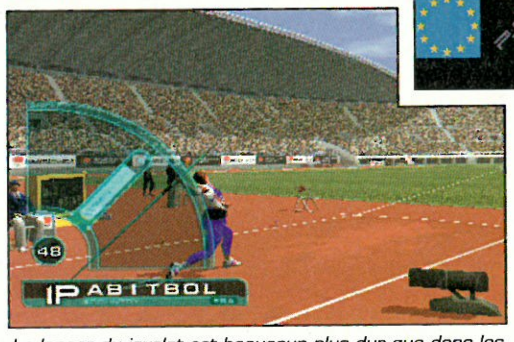
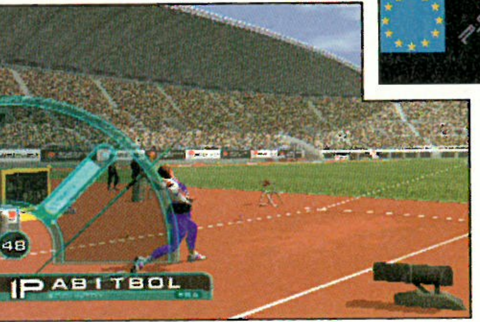
Les protagonistes sont légèrement minuscules. Pas évident de distinguer Zini le singe, perdu dans les montagnes rocheuses !



PLIER OU RÉSISTER ?
Unité anti-char de la résistance
INCARNEZ MANON, LA JEUNE RÉSISTANTE ET REVIVEZ LA PÉRIODE HÉROÏQUE DE LA RÉSISTANCE FRANÇAISE DANS LA SUITE DE MEDAL OF HONOR, LE MEILLEUR JEU D'ACTION DE L'ANNÉE 2000 SUR PLAYSTATION.
PlayStation
EA GAMES
DREAMWORKS INTERACTIVE
MEDAL OF HONOR RESISTANCE
PAL
PlayStation
http://moh.ea.com



L'haltérophilie demande une précision et une rapidité hallucinante.

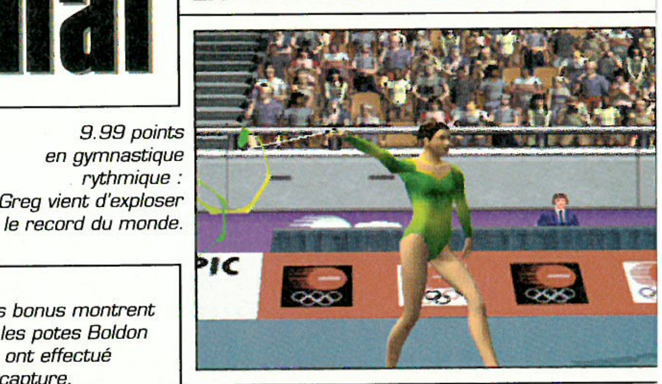
Le lancer du javelot est beaucoup plus dur que dans les autres versions.

Editeur :	Konami
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	24 novembre 2000

La représentation du public est phénoménale… enfin pas toujours !



ESPN International Track'n'Field

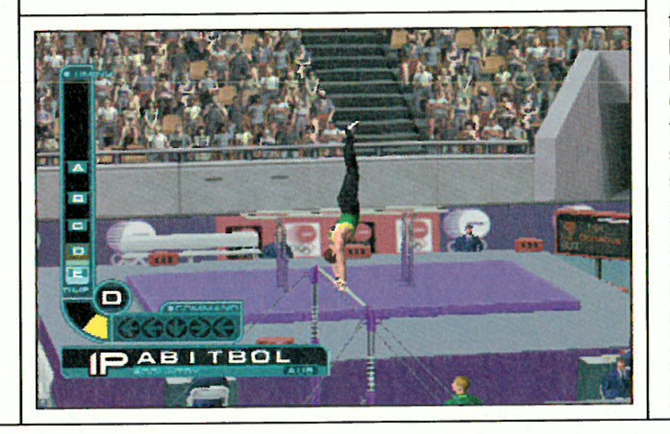

9.99 points en gymnastique rythmique : Greg vient d'exploser le record du monde.

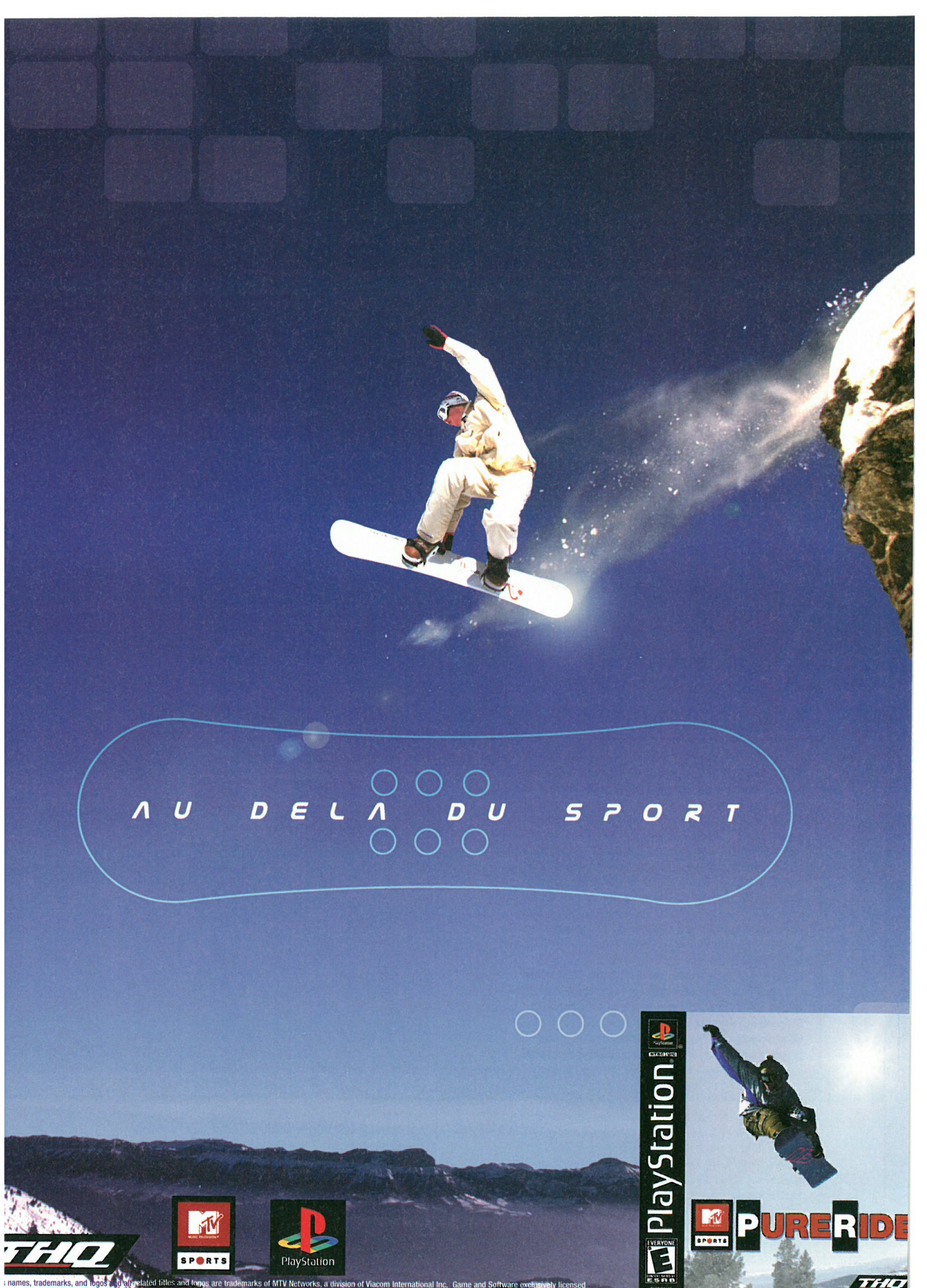
En ces temps de Jeux Olympiques, je ne peux pas m'empêcher de penser que le matraquage de joypad devrait constituer une discipline à part entière. Vu le nombre de personnes qui pratiquent en amateur, il y a largement de quoi faire une compét'.


Depuis plusieurs années, Konami alimente le marché de la vente de pad en mettant nos manettes à épreuve avec des jeux de sports spécialement optimisés pour les parkinsoniens. Visiblement, ce n'est pas prêt de s'arrêter. La PlayStation 2 sort bientôt en Europe, il lui faut absolument son Track'n'Field pour bien débuter sa carrière. Eh bien, c'est chose faite puisqu'il sera disponible dès la sortie de la console. Je vous rappelle l'intérêt du jeu : comme d'hab', il faudra appuyer à toute berzingue sur les boutons tout en gardant le bon rythme et une précision sans faille. Même si sa sortie coïncide avec celle de la Dreamcast, les deux jeux sont pourtant totalement différents. Techniquement, cette version est dix fois plus réussie. La modélisation des sportifs est particulièrement soignée (Ato Boldon et Maurice Greene se sont impliqués personnellement et ont servi de modèles pour la motion capture) et les mouvements sont d'un réalisme saisissant quelle que soit la discipline. Pour ce qui est des épreuves sportives, on en compte dix, dont les grands classiques comme le 100 mètres ou le saut en longueur mais aussi des nouveautés comme la barre fixe où il faudra, comme sur Dreamcast, enchaîner les figures au pad tout en gardant un bon timing. La gymnastique rythmique fait aussi son apparition. Pour cette dernière, il faut, comme dans Dance Revolution, appuyer sur les touches de direction au bon moment. Le concept est d'ailleurs tellement semblable que l'on pourra utiliser le tapis de dance. Bon, ok, finalement, on peut se dire que le concept n'a pas beaucoup évolué et qu'il suffit d'appuyer très vite sur des boutons. C'est vrai, je vous l'accorde, mais ce Track'n'Field est de loin le plus réaliste de tous et le plus évolué techniquement. Les manipulations pour réussir l'épreuve sont encore plus complexes à gérer ; le bouton L1 fait souvent son apparition, cela semble être un détail au premier abord, mais le placement sur la tranche évite toutes les triches permettant d'exploser les records.
Du coup, les parties à plusieurs sont plus « propres » et non plus dopées à l'EPO. A la vue de la preview, et s'il règle quelques défauts, Track'n'Field sera une fois de plus un incontournable du jeu à plusieurs. Apprêtez-vous à passer de bonnes soirées sportives qui prolongeront cet esprit olympique qui a soi-disant régné pendant deux semaines.

Des vidéos bonus montrent comment les potes Boldon et Greene ont effectué la motion capture.






AU DELA DU SPORT
PlayStation
MTV SPORTS
PURERIDE
EVERYONE E ESRB
THQ
MTV SPORTS
PlayStation
names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed
ed by THQ Inc. MTV Sports: Pure Ride is a trademark of THQ Inc. Radical Entertainment and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd. Game and Software © 2000 THQ Inc.







Editeur : Konami
Machines : Dreamcast et PlayStation 2
Sortie en Europe : décembre 2000

Silent Scope

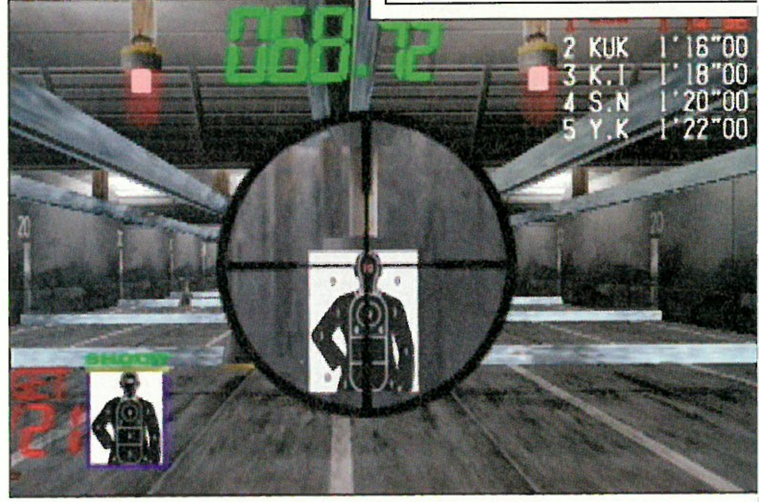
Tirer sur une cible en mouvement est un vrai challenge.

Depuis plus d'un an, il règne une ambiance bizarre à la rédaction. On entend des cris comme « Target acquired » ou « Men down », sans aucune raison. Kendy ne marche plus qu'en canard, et le treillis noir est devenu l'uniforme officiel de certains rédacteurs. A force de se prendre pour des Swats, un jour ça va mal tourner, je le sens.





La folie Swat continue. Après les simulations de commando créées par Red Storm comme Rainbow Six, Rogue Spear et compagnie, Konami s'attaque directement au snipe avec Silent Scope. Après avoir vu la version japonaise dans la news du mois dernier, cette fois, c'est une bêta française qui est passée entre nos mains. En fait, il s'agit de la conversion du jeu d'arcade du même nom, qui avait une particularité, celle d'utiliser un fusil équipé d'un mini-écran à la place du viseur, afin de zoomer sur les adversaires une fois repérés sur l'écran principal. Sur Dreamcast, le principe est le même : il faut abattre du terroriste. La famille du président a été enlevée : à vous de la libérer en snipant à tout bout de champ. Evidemment, le fusil de la borne d'arcade ne sera pas disponible. On ne pourra même pas utiliser le pistolet de House of the Dead. Il faudra tout faire avec le pad. Forcement, le gameplay en prend un coup, car il perd un de ses principaux atouts. Mais après quelques minutes de jeu, on s'habitue très bien à la jouabilité au joypad.



Plusieurs choix de scénarios sont proposés en cours de jeu.

Sniper, c'est ma vie !

Finalement, c'est assez simple : on repère l'ennemi en vue normale, puis on passe en vue zoom pour le sniper. Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Le Training, le Time attack et enfin le mode Story. Dans ce dernier, l'aventure se déroule avec la possibilité de choisir sa route. Par exemple, lorsqu'il faudra prendre d'assaut la base terroriste, on aura le choix entre se faire larguer en parachute et sniper pendant la chute, ou bien passer par un chemin conventionnel. Selon les choix, l'optique des stages change radicalement, ce qui permet de relancer l'intérêt du jeu même s'il a déjà été fini une première fois. En plus, lorsque l'on recommence un stage, les angles de vue varient, ce qui change complètement la position des ennemis et permet d'aborder le niveau d'une manière différente. La localisation des dégâts sur les terroristes est extrêmement précise, même si un seul tir suffit bien souvent à les tuer ; pour les boss, il suffira d'ajuster un tir en pleine tête si on veut les tuer en un coup. Finalement, cette conversion semble être une réussite complète, et ce malgré l'absence du fusil.

IKE STATION™

UIDON POUR PLAYSTATION 1 ET 2™

NOUVEAUTE !!!

ARRE DE JOUER AVEC UNE MANETTE !!!!

**e BIKESTATION est un
idon compatible avec tous
s jeux de course de motos
ur Playstation 1 et 2**

2 Moteurs de vibrations

positions de conduite

modes de jeux





BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34



Ridge Racer 5

Editeur :	Namco
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	24 novembre 2000

Chuis dans la salle de test, là, tranquille. Je chope le CD de Ridge Racer 5 pour le mettre dans la PS2. Je lance la console, tranquille. Ensuite, je prends le paddle et je commence à jouer, tu vois, tranquille. J'me prends pas la tête quoi, tranquille...



Fukami Ai, la nouvelle égérie de Namco. Plutôt mimi, non ?

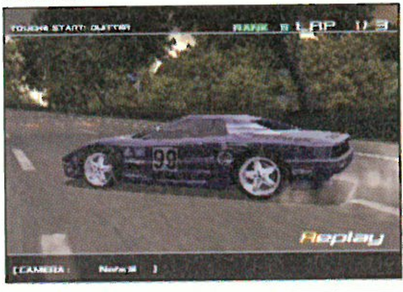




Cette fois, on a droit à une vraie gestion de la lumière.

Pratiquement tous les virages se prennent en dérapage. C'est la première chose à maîtriser.

Ridge Racer est une des séries les plus controversées. Certains la trouvent beaucoup trop arcade et trop simpliste pour être réellement intéressante, alors que d'autres se laissent griser par les sensations de vitesse qu'elle procure. Pour ce nouvel opus, on prend les mêmes et on recommence. Globalement, c'est pareil, mais en plus beau. Les menus sont comme à l'accoutumée sur PlayStation 2, à savoir très « high-tech ». Au départ, on choisit une des 6 voitures, on lui attribue une couleur et c'est parti. Plusieurs modes de courses sont proposés, eux aussi des plus classiques. Le Championnat, le Contre la Montre et la Course Libre. Autant attaquer tout de suite le Championnat. Le reste n'a, très franchement, que peu d'intérêt. Quant au nombre de circuits, il n'est que de quatre, tous basés autour d'une même piste principale, sur laquelle des routes annexes viennent se greffer. Du coup, on a rapidement l'impression de déjà vu. D'une part parce que certaines parties du circuit reviennent régulièrement et d'autre part parce que les décors sont toujours les mêmes. C'est clair que niveau quantité de voitures et de circuits, on est loin d'un Gran Turismo.

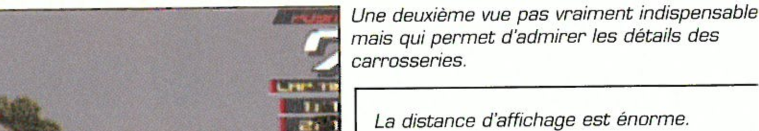




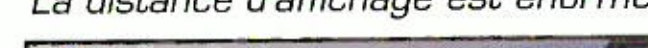


Sur une savonnette !

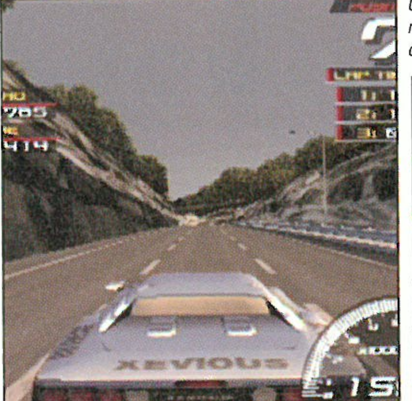
La conduite de la voiture est très arcade, même trop pour certains, mais c'est un style qu'il faut apprivoiser. La plupart des virages se prennent en dérapage et on a davantage l'impression de glisser sur le bitume qu'autre chose. La conduite est d'une manière générale hasardeuse et donc imprécise (encore une fois, pas pour tout le monde), même si finalement on s'y fait assez bien. L'impression de vitesse, qui est très bien rendue, peut arriver à couvrir les autres défauts. Les adversaires sur le circuit sont nombreux mais pas très malins. Pourtant, en cas de choc contre une autre caisse, on est perdant dans tous les cas de figure. En plus, ils ne font jamais d'erreur en ne déviant jamais de leur trajectoire. Bref, c'est énervant. Mais le plus rageant finalement vient de la conversion européenne. Tout est encore aliasé à mort et ça scintille de partout. Je ne comprends pas : pour Tekken Tag, Namco sort une version européenne anti-aliasée alors que Ridge Racer reste tel quel. C'est dommage, car non seulement l'arcade à outrance limite rapidement l'intérêt, mais si en plus le jeu arrive sur les étalages dans le même état que lors du démarrage de la console au Japon, il risque de prendre un sérieux coup de vieux avant même sa sortie. Wait and see la prochaine version pour se faire une idée précise.



Une deuxième vue pas vraiment indispensable mais qui permet d'admirer les détails des carrosseries.

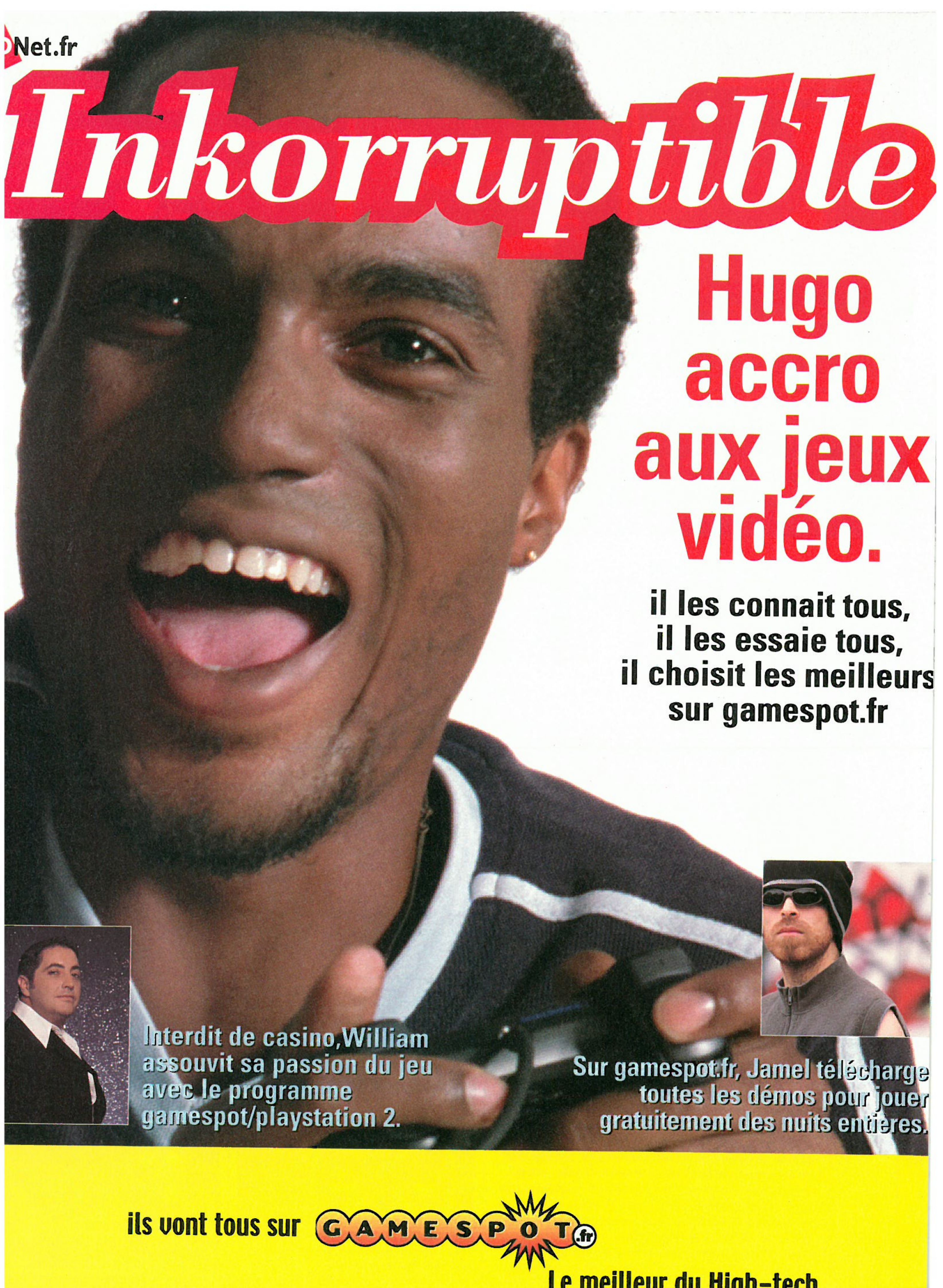


La distance d'affichage est énorme.







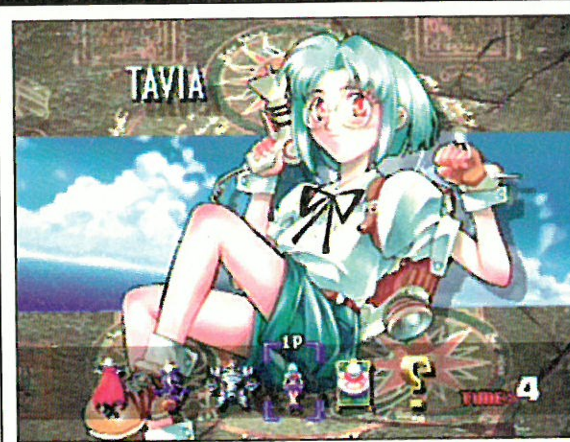


Net.fr
Inkorruptible
Hugo accro aux jeux vidéo.
il les connait tous,
il les essaie tous,
il choisit les meilleurs
sur gamespot.fr
Interdit de casino,William assouvit sa passion du jeu avec le programme gamespot/playstation 2.
Sur gamespot.fr, Jamel télécharge toutes les démos pour jouer gratuitement des nuits entières.
ils vont tous sur GAMESPOT.fr
Le meilleur du High-tech


Un shoot visuellement assez gamin et peu impressionnant.

La Dreamcast gère sans problème des dizaines de sprites simultanément.







Après Giga Wing testé dans ce numéro, Virgin Interactive et Capcom continuent leur trip « old school » en sortant un autre shoot'em up sur la machine de Sega. Des choix bien curieux...

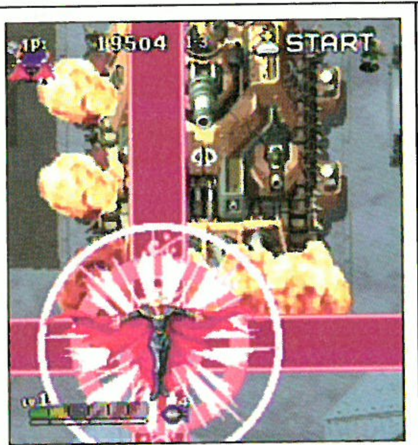
Gunbird 2



Mmm, moui, moui, moui, moui, moui... sans vouloir jouer les rabat-joie super-aigris, l'arrivée de cette version bêta de Gunbird 2 nous a tous ici laissés un peu perplexes. Déjà, qui se souvient du premier volet ? Allez, levez le doigt, tous en chœur... okay, c'est bien ce que je pensais ! Ensuite, ben, les shoot'em up, en Europe, ça doit intéresser deux voire trois pèlerins à tout casser. Le genre est tombé en désuétude depuis belle lurette que ce soit sur consoles ou en arcade. Même les déluges de polygones ne sont pas parvenus à donner un second souffle commercial à cette race de jeu en voie d'extinction. Pas besoin d'être bardé de diplômes pour le comprendre. Il suffit tout bêtement de jeter un ch'tit coup d'œil sur les ventes de la série Colony Wars ! Alors, forcément, quand on voit débarquer ce shoot 100 % « oldies » en 2D tout droit issu des salles d'arcade nippones, on s'interroge. Bah, comme je le dis souvent (ndTraz : non, si peu), les voies du marketing sont impénétrables...

Oui, mais encore...

Pour en revenir au jeu, il faut savoir que, contrairement à la version arcade, Gunbird 2 Dreamcast met en scène l'une des héroïnes de la série DarkStalkers. Vous retrouverez également 6 autres personnages capcomiens : Valpiro, Alucard (!), Marion, Tavia, Hei-Cob et Aine. Supeeer ! Le scénario, quant à lui, sort tout droit du cerveau d'une des filles de la famille Ingalls : votre mission consiste à réunir des ingrédients magiques (pour ceux que ça intéresse : le fragment du soleil, le soupir d'étoile et la rosée de lune) qui permettront de mettre au point une potion curative surpuissante ! Evidemment, au cours de votre périple, vous devrez affronter les armées de trois pirates qui sont, eux aussi, partis en quête de ces trois ingrédients ! Outre la possibilité de vivre cette aventure avec un compagnon et la présence d'une galerie d'Art-works, la version définitive proposera plusieurs options visuelles : vous pourrez jouer en plein écran avec un scrolling vertical. Deuxième variante : un autre mode plein écran avec, cette fois, un défilement vertical instantané qui se déclenche lorsque l'un des personnages se déplace vers le haut ou le bas. Le mode Arcade, quant à lui, permet de retrouver les sensations de la borne originelle en jouant avec un angle de vue orienté à 90°. En ce qui concerne le contenu et la durée de vie du jeu, on nous promet sept niveaux « novateurs et uniques en leur genre » ainsi que des petits embranchements scénaristiques. Le titre de Capcom trouvera-t-il son (un) public ? La réponse semble évidente...



Vous disposez d'attaques de proximité. Une idée sympa, on va dire.

A deux, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement ! Encore heureux !



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PS2

Venez la tester chez DIFINTEL à partir du 24/11/00





Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.



*Paiement en 3 fois sans frais conditions en magasin.

TÉLÉPHONIE



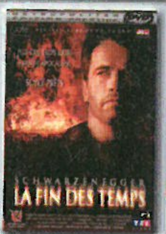
L'Ericsson T18s à 490 F*



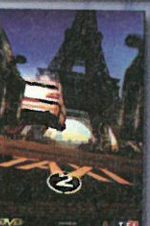
*pour toutes souscription entre le 1/11 et le 30/12 d'un forfait Bouygues télécom de 12 mois minimum. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine et hors numéro spéciaux. Conditions en magasin

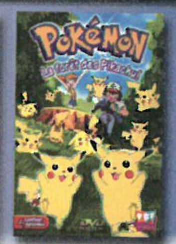
JEUX











DVD

Viens découvrir les dernières nouveautés

La fin des temps

Taxi 2

Pokémon

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

ANCE

rg en Bresse	04 74 23 13 54
ey Voltaire	04 50 40 43 43
teville	04 74 40 04 28
uny	03 23 38 00 10
n	03 23 79 08 84
sons	03 23 59 18 18
rs-Cotterêts	03 23 76 21 72
ton	04 93 28 26 55
leville	03 24 57 98 93
ier	05 34 01 02 14
assonne	04 68 25 75 84
onne	04 68 42 37 58
ez	05 65 67 06 15
	06 07 06 04 30
sur-Mer	04 42 05 96 88
ns-de-Provence	04 90 56 62 30
ux	02 31 51 00 99
leur	02 31 89 75 00
ux	02 31 63 07 77
lac	04 71 43 56 56
n	05 46 22 15 04
es	05 46 93 51 75
	05 55 24 47 87
	03 80 70 15 79
erac	05 53 73 30 28
ueux	05 53 53 55 54

25 Montbéliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67

39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02

62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30

78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

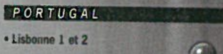
BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

- Saumur • Annonay • Guadeloupe • Rueil • Ajaccio
- Tarbes • Levallois-Perret •



PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2



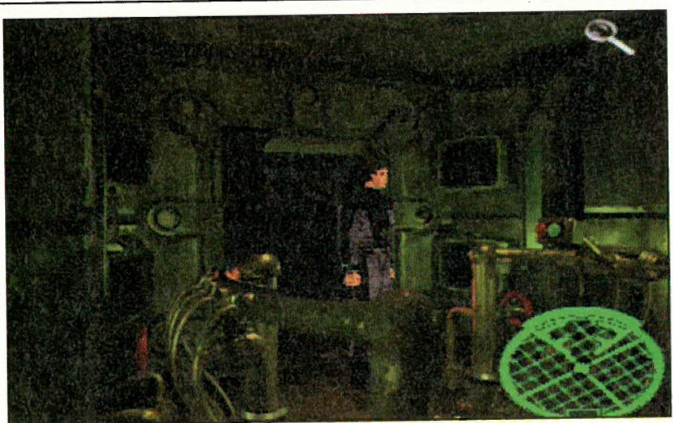
Les téléphones bi-bandes permettant de téléphoner depuis le réseau DCS 1800 Bouygues Télécom (ou GSM 900, en cours de déploiement dans certaines zones à faible densité de population) en France métropolitaine et depuis les réseaux partenaires DCS 1800 et GSM 900 à l'étranger

Editeur : Take Two Interactive
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : décembre 2000

Martian Gothic



Les héros manquent vraiment de personnalité.


Des décors d'une finesse discutable.

Dans un futur proche, en 2000 et des brouettes, Vita One, une colonie de 57 terriens implantée sur la planète rouge, est décimée en un temps record par un étrange virus. Un drame sans précédent qui contraint les responsables du projet (une puissante corporation) à envoyer dans l'urgence une équipe de choc composée de trois personnes : une militaire, un scientifique et un hacker. Une fois arrivé sur les lieux, le trio a pour directives d'infiltrer la base et d'enquêter séparément afin de minimiser les risques de contamination. Ce synopsis pourrait être le point de départ d'une série Z italienne de Lamberto Bava, mais il s'agit, en fait, du scénario de Martian Gothic, un clone de Resident Evil sorti il y a environ trois mois sur PC. Ce titre développé par une division de Talon Soft (Creative Reality) a d'ailleurs plutôt été bien accueilli par nos confrères de la presse PC. Il faut dire qu'en ce qui concerne les Resident-like, la concurrence n'est pas tout à fait la même. Sur consoles, l'avenir de Martian Gothic semble déjà plus compromis. Cette petite production sans prétention va devoir, en effet, redoubler d'effort pour nous faire oublier ce qu'on a vécu en jouant aux Resident, à Silent Hill ou encore à Parasite Eve 2. Et puis, il y a Alone in the Dark qui pointe le bout de son nez (sortie repoussée à début 2001). S'il est encore trop tôt pour juger de la qualité du scénario (le démarrage est toutefois un peu mollasson), le bilan technique, lui, est des plus mitigés. On n'atteint pas franchement le niveau de qualité des titres cités plus haut : les décors 2D manquent cruellement de détails et de finesse et la modélisation des différents protagonistes fait un peu de la peine (héros peu charismatiques, monstres kitschos à souhait). Bof, bof. Pour résumer la situation : ça va être dur, très dur !







Les bonus incluent des mines, des vagues EMP, un turbo et de quoi remplir sa jauge d'afterburners.


Côté moteur 3D, au moins, ça promet : distance d'affichage, vitesse et fluidité sont au rendez-vous.



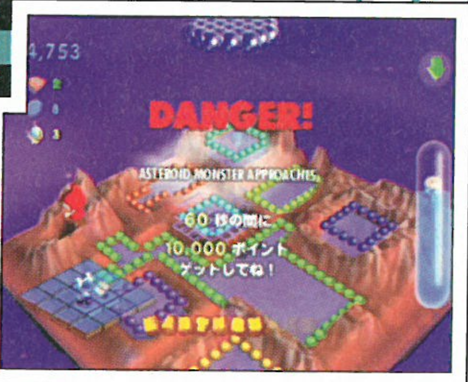
Le design des véhicules rappelle parfois celui de Scars



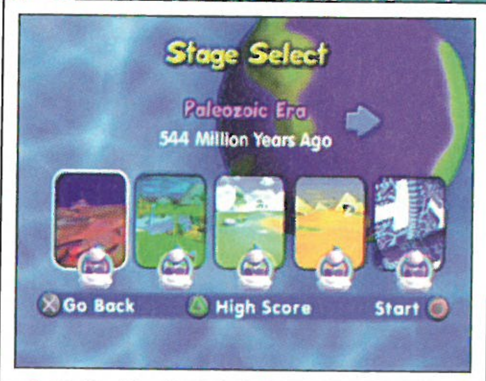
Sur PC, il y eut une première grande révolution : le tapis de souris. La deuxième fut l'arrivée des cartes accélératrices 3D, la Voodoo 1 de 3dfx en tête. Et les premiers jeux à l'exploiter avaient toujours la critique en leur faveur, tant leur visuel était révolutionnaire. C'était le cas de Pod, dont la beauté et les capacités réseau (domaine qui était alors encore peu exploité) avaient séduit une bonne partie de la communauté des Pcistes… mais pas très longtemps, car Pod a toujours été un titre un peu ennuyeux, finalement. Cette suite reprend la recette très simple de la course futuriste, dans des environnements aux tons désertiques, pour ne pas dire désolés. Pod II se révèle, il est vrai, plutôt attrayant, de prime abord. Une course futuriste, ça donne toujours assez envie, et lorsque la technique suit, autant en termes de graphismes que de vitesse du moteur 3D, on part sur un enthousiasme bien naturel. Le problème, au vu de cette première version, c'est qu'on y retrouve le gros défaut du premier opus : les courses sont assez répétitives. On maintient l'accélérateur au maximum, on trace comme un porc en évitant deux trois obstacles et en enclenchant le turbo dans les lignes droites, mais finalement, pas grand-chose de plus… Les bonus sont peu nombreux et assez pauvres graphiquement, et les concurrents n'offrent finalement pas une I.A. très motivante. Les tracés sont longs et plutôt variés, avec beaucoup de raccourcis, mais pas aussi impressionnants que ceux d'un WipEout. Bref, il nous faudra le tester de fond en comble pour débloquer tous les circuits et autres bonus cachés (s'il y en a), afin de se débarrasser de cette première mauvaise impression…

Editeur : SCI
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 24 novembre 2000

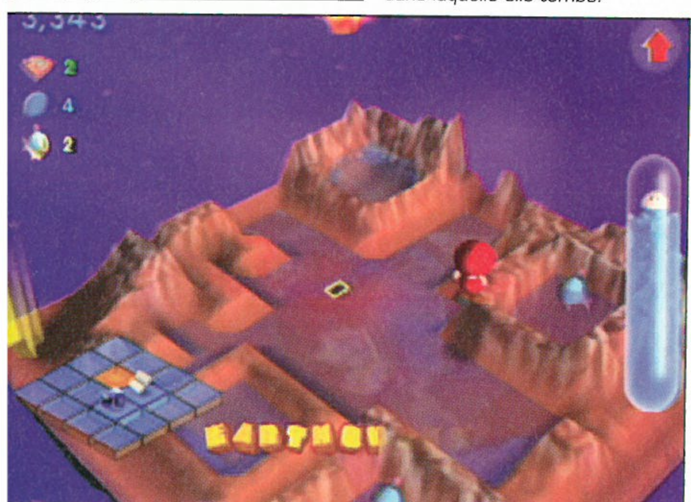
Aqua Aqua



En mode Story, il faudra atteindre un certain nombre de points pour éviter d'être croqué par le boss de fin de niveau.



Exemple de bonus : la boule de feu qui fait évaporer l'eau dans laquelle elle tombe.



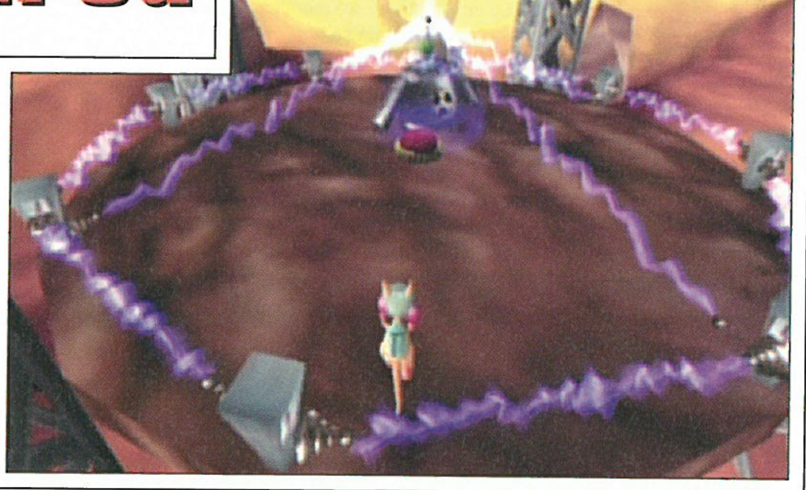
Le principe d'Aqua est assez simple : il faut construire des lacs sur un plateau. De la terre arrive du haut de l'écran, en plusieurs dispositions rappelant les pièces de Tetris, et vous devez ainsi former des zones fermées pour y accueillir l'eau provenant de la même source. Le game over survient tout simplement lorsque l'eau déborde un peu trop : une jauge à droite du plateau se remplit, en effet, lorsque le liquide s'échappe de vos murs construits avec amour. Bien entendu, de nombreuses règles complémentaires et autres bonus/malus pimentent le gameplay, qui s'en tire au final assez bien, ma foi.

Euh, techniquement ?

Oui, ben, l'eau est super bien faite. A part ça, il est certain que ce n'est pas Aqua Aqua qui fera vendre des consoles pour sa « puissance révolutionnaire ». L'intérêt se résume ici aux modes Multijoueur (à 2) et Story, qui comme dans de nombreux collègues puzzle games seront les plus joués. Le genre de titres qui plaira aux plus jeunes et aux filles fans des Teletubbies (les aquas leur ressemblent tellement que j'ai envie de tous les noyer).

Kao le kangourou

Editeur : Titus Interactive
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : decembre 2000



La gamme de titres disponibles sur Dreamcast est de plus en plus fournie. Pourtant, il reste un genre encore faiblement exploité : la plate-forme. On a eu droit dernièrement à la sortie de Rayman 2, The Great Escape ou encore de l'étrangement bizarre Super Magnetic Neo. A part ça, ben y'a pas grand-chose ! Cet hiver va voir débarquer Kao le Kangourou, initialement nommé Denis outre-Atlantique. L'histoire de ce drôle d'animal est encore un peu floue. On sait juste qu'il a été kidnappé et mis en cage avant d'être libéré et affublé de gants de boxe rouges. La version preview a révélé un titre aux graphismes réussis avec une végétation dense et verdoyante où chaque élément ondule indépendamment. On rencontre quelques petites difficultés à diriger Kao ; sans doute ne sont-elles qu'inhérentes à cette version du jeu encore incomplète. Néanmoins, le kangourou aux gants de boxe peut sauter (comme c'est original), frapper ses adversaires avec une série de droite-gauche, obtenir des pouvoirs et des armes, s'agripper, ou bien utiliser sa queue pour se défendre. Il se déplacera à travers 5 mondes, dont 25 niveaux principaux et 21 stages-bonus avec 5 boss bizarroïdes à affronter. Le rythme est assez soutenu, avec de nombreux ennemis et obstacles à éviter. Evidemment, cette aventure s'adresse avant tout aux plus jeunes !

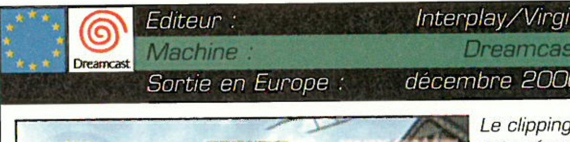








Vous pourrez revoir votre « course » dans son intégralité et sauvegarder le replay sur le VMS. Sympa.



Editeur :	Interplay/Virgin
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	décembre 2000



Le clipping est présent mais reste supportable. On note aussi de légères chutes de frame-rate par moments.

TIME LIMIT 408 — 3RD — 00:11:60

Super Runabout

Après les délires de Crazy Taxi, la Dreamcast consacre une nouvelle fois les chauffards, avec Super Runabout. Une version européenne plutôt prometteuse. Explications.





Une représentation de San Francisco hyper-détaillé et réaliste.

Lors de sa sortie japonaise, Super Runabout (la suite de Felony, pour ceux qui auraient loupé un épisode) ne nous avait pas totalement convaincus. Le titre de Climax Entertainement souffrait en effet d'un frame-rate gastéropodique et d'une jouabilité vraiment poussive. Ô surprise, ô miracle, cette version bêta européenne ne semble pas avoir hérité de ces deux défauts majeurs. Pour tout vous avouer, la rédaction a même été plutôt impressionnée par cette petite production de série B... En tous cas beaucoup plus que par la bêta de Midnight Club d'Angel Studio sur PlayStation 2. Mieux encore, visuellement, le jeu de Climax est carrément plus convaincant que Midtown Madness 2 sur PC (nos potes de Joystick sont également de cet avis, si, si) !

Pas mal du tout...

En effet, malgré une résolution graphique inférieure, la modélisation de San Francisco offre un niveau de détails nettement supérieur. En gros, les textures sont moins froides, plus variées... plus réalistes, quoi. Cette remarque vaut également pour les voitures gérées par le CPU. L'autre gros point positif de ce Midtown Madness-like, c'est incontestablement son moteur physique. Ce dernier gère des milliards de trucs (bon okay, j'exagère un peu) : des quartiers immenses, le trafic, des collisions plutôt sophistiquées avec les véhicules et les objets (caisses, parcmètres, panneaux...) qui varient en fonction de la vitesse ou de la zone d'impact, les déformations des carrosseries, ou encore les piétons qui courent dans tous les sens en vous voyant arriver. Sinon, de nombreux éléments du décor sont destructibles, comme par exemple les vitres des magasins. La conduite, quant à elle, est très typée arcade. Cependant, les réactions des voitures sont loin d'être aussi simplistes que dans Crazy Taxi ou Ridge Racer 5 :



Des modèles physiques intéressants pour un jeu typé arcade.

les caisses ont du poids et le jeu des suspensions fait beaucoup penser à celui de Driver. Vraiment cool. Concernant le contenu, comme dans Felony, Super Runabout vous invite à accomplir des missions (16 au total) plus ou moins déroutantes, telles que stopper un tramway, récolter des bombes, ou encore rapporter du ketchup et de la moutarde aux flics du coin ! Un prétexte pour semer le bronx dans la ville. Sinon, le jeu propose deux scénarios (l'un dédié aux flics, l'autre à une famille de redneck), et plus de 25 véhicules à piloter (dont des tanks et des bus scolaires !). Bref, sans révolutionner le monde du jeu vidéo, Super Runabout s'annonce fun et surtout beaucoup plus varié que son concurrent direct Crazy Taxi. Reste à savoir maintenant si sa durée de vie tient la route. Allez, zou, verdict le mois prochain !

Editeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 2000

Crash Bash



Des graphismes mignons tout plein comme d'hab'.



Un cinquième volet exclusivement dédié au multijoueur.

Cette version bêta bénéficiait d'une réalisation très satisfaisante.



rash Bandicoot, ça représente plus de 0 millions de jeux vendus à travers le nonde. Voilà qui justifie amplement a sortie d'un nouvel épisode. Cette fois, 'est la version jouable que nous avons eue ntre les pattes. Premières impressions.



Des séquences d'action déjantées pour 4 joueurs en simultané.



Allez, on exploite le filon jusqu'à la corde ! Après trois jeux de plate-forme plutôt réussis et un Mario-Kart-like pas dégueu' du tout, M. Crash, le Bandicoot frapadingue, fait son come-back pour la cinquième fois ! Bien sûr, quand on est en panne d'inspiration, il suffit de recycler les bonnes idées du voisin, en l'occurrence celles de Nintendo et de Mario Party ! Crash Bash jouera cette fois la carte de la convivialité et du multi-épreuve déjanté. Le développement de ce nouvel épisode n'a pas été confié aux coyotes de Naughty Dogs (croisons les doigts pour qu'ils bossent sur un truc plus original qu'une version Play 2 de Crash !) mais à Eurocom. Ce studio est à l'origine du fameux Hercules, de Tarzan et du très anecdotique Dream Story. Voilà, c'était juste une petite parenthèse culturelle, ça vous permettra de briller avec classe et préciosité dans les discussions mondaines. Il faut savoir également que Konami a récemment obtenu d'Universal Interactive Studios les droits de distribution de Crash Bandicoot (depuis quelque temps Konami et Universal sont copains comme cochons) ! En clair, ça signifie que le bestiau ne se contentera plus de faire le crétin exclusivement sur PlayStation ou PlayStation 2. Un épisode X-Box est d'ailleurs déjà prévu sur les plannings du géant nippon. En revanche, c'est toujours Sony CE qui se charge de distribuer Crash Bash. C'est fou comme tout peut devenir compliqué parfois !



Délire à plusieurs...

Concernant plus précisément le contenu de ce cinquième volet, on retrouve évidemment tous les protagonistes de la série, à savoir Crash, Coco sa frangine, Dingodile, Tiny, Neo Brain et Neo Cortex. Le jeu se compose de plusieurs mini-games bien délirants pouvant se jouer jusqu'à quatre sur le même écran et d'une bonne trentaine d'arènes. Notre bêta ne donnait accès qu'à quatre épreuves. Le mode Crate Crush est un croisement de Pong et d'hypo-glouton pas franchement passionnant. Le mode Polar Panic consiste à éjecter l'adversaire d'une arène en cavalant sur un pauvre petit ourson. Un remake de « Joust » quoi. Le mode Jungle Bash est, quant à lui, une sorte de « survival » qui n'est pas sans rappeler par certains côtés le mythique Bomberman. Le Pogo est, lui, une variante de Qix et Live Wire. Là, il s'agit de colorier un maximum de cases pour éliminer les concurrents. Sinon, il existe pour chacune de ces épreuves des petites variations qui portent soit sur les règles soit sur les bonus. Pour finir, la version définitive proposera trois modes de jeu : Adventure (vous devrez affronter des boss), Battle et Tournament. Que les fans se rassurent, graphiquement, l'esprit de la série a été conservé malgré le changement d'équipe de développement. Autre bonne nouvelle, cette version bêta ne souffrait d'aucun défaut technique majeur. Crash Bash vise bien sûr un public assez jeune, le titre d'Eurocom semble bien parti pour remplir son contrat.

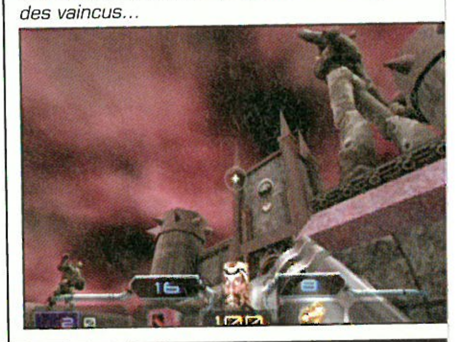


On retrouve évidemment dans cette version DC certaines des maps de la version PC.

A courte distance, méfiez-vous du souffle de vos propres roquettes…

Editeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : 10 novembre 2000

Les nuages qui défilent, de teinte rouge vif, semblent recevoir par projections le sang des vaincus…



Quake III Arena

Quake est plus qu'un jeu : c'est une institution. Depuis toujours, ce sont les joueurs PC qui ont la mainmise sur ce jeu, enchaînant les parties sur leurs machines surpuissantes et leurs moniteurs 19 pouces (NDTraz : tu peux parler Chris, avec ton 22 pouces de bourgeois !). Quake 3 sur Dreamcast pourrait bien changer la donne. Du moins un peu…

C'est vrai ça, les Quake, finalement, on ne s'amuse vraiment bien avec que sur PC. Il faut dire que les conversions sur consoles, sans être catastrophiques, étaient souvent loin de l'excellence de ce qu'on pouvait trouver sur un PC un tant soit peu « haut de gamme », ses entrailles regorgeant de RAM et cachant une carte graphique nouvelle génération toujours sous-exploitée, mais tellement puissante… Et puis voilà qu'est annoncé Quake 3 sur Dreamcast. On attend de voir ce que ça peut donner, espérant sans trop y croire que les « consoleux » vont enfin pouvoir aller défier les joueurs PC sur leur propre terrain. Et puis le jeu arrive, on s'y essaie, et le constat est terriblement… satisfaisant ! Ça, pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle…

La forme : rien à redire

Quake 3 a été entièrement repensé et reprogrammé pour la Dreamcast. C'est que sur consoles, on optimise - on est bien obligé - et le résultat vaut cette fois le détour. A première vue, évidemment, les plus tatillons pourront dire que le jeu n'est pas aussi beau que sur un PC surgonflé, tournant en 1600x1200 sur un moniteur, mais ceux-là sont des irréductibles du verre à moitié vide, et il n'y a plus rien à faire pour eux. Les joueurs à l'esprit un tout petit peu plus ouvert se rendront compte que Quake 3 DC est beau, très beau même, et qu'il exploite on ne peut mieux les capacités de la Dreamcast, décidément pleine de ressources. Les textures sont détaillées, les effets de lumière somptueux. Raster Productions, développeur du jeu, peut être fier de son travail (c'est déjà lui, auparavant, qui s'était occupé de l'adaptation de Quake II sur N64).

Le plus important, dans cet océan de bonheur ludique, consiste maintenant à savoir ce que vaut Quake 3 au niveau de la jouabilité. Eh bien a priori, c'est très bon aussi, avec notamment un frame-rate (nombre d'images par seconde) très satisfaisant. Le jeu est donc très fluide, ce qui est une condition sine qua non pour apprécier un titre pareil. Là où le bât blesse, en revanche, c'est au niveau des périphériques. Car même si l'on peut configurer ses commandes de la façon la plus précise possible (sensibilité des déplacements, axe vertical inversé ou pas, redéfinition des touches…), il est pratiquement impossible de jouer correctement avec le paddle de base ! Et je vous promets, on a été plusieurs à s'y essayer (dont le redoutable Ackboo, de Joystick, dieu du Quake, réduit ici à l'état de bambin impuissant, même en niveau de difficulté Facile). On ne peut pas réagir avec la rapidité nécessaire ici, et pour viser correctement, le constat est encore moins réjouissant. S'ensuit une vérité toute simple et toute bête : pour jouer à Quake 3 sur Dreamcast, il faut le clavier et la souris, sinon ce n'est pas la peine. Sega devrait même faire un pack spécial Quake 3 + souris, ça ne serait pas idiot. Le truc, c'est que la souris sortira en fin d'année en magasin. Il faudra donc patienter jusque-là. Dans le cas contraire, attendez-vous à prendre des tannées - et pas des moindres - lors des parties on-line.

Le tir plasma laisse des empreintes presque fluorescentes sur le décor, puis ces dernières disparaissent rapidement.



Le on-line, parlons-en…

Quoique basant une partie de sa communication sur le fait que l'on peut jouer en réseau avec la Dreamcast, force est de constater que Sega n'a pas proposé des tonnes de produits exploitant le on-line. En fait, à part Chu Chu Rocket il y a très peu de temps, c'est un peu le désert du Tartare… Avec Quake 3, on passe aux choses sérieuses, avec des serveurs dédiés, et surtout la prochaine possibilité de jouer avec la grande communauté des joueurs PC. On attend évidemment de voir ce que cela va donner avec le modem intégré de la DC au niveau du lag (comprendre : voir si ça rame à mort ou pas), mais dans l'esprit, c'est tout de même une super-nouvelle. D'un autre côté, il va falloir vous entraîner pas mal avant de vous

lancer dans la cour des grands, car les « PCistes », eux, n'ont pas attendu novembre 2000 pour s'essayer à ce jeu, et certains d'entre eux ont une grande expérience. De plus (je le répète), si vous jouez avec un paddle, vous n'avez aucune chance, sauf contre un manchot. Vous voilà prévenu : avec le jeu, il faut investir dans un clavier et une souris. Ce n'est pas un luxe, c'est une nécessité (et puis, si vous avez l'habitude de taper vos e-mails avec le paddle, vous allez voir, avec un clavier c'est quand même le bonheur). Remanié, repensé, avec des cartes originales et d'autres inédites, son mode multi-joueurs et son mode on-line, Quake 3 DC fait figure de petite merveille sanglante et ludique à laquelle tout le monde ici à hâte de s'essayer. Fini l'oppression du PC, les consoles se réveillent et montrent de quoi elles sont capables, sous leur architecture « simpliste » et leurs modes de résolution moins élevés. On attend avec impatience la version finale du jeu pour test, mais tout s'annonce pour le mieux, même si, curieusement, ce dernier est rempli de cadavres démembrés et de tirs de railgun qui fendent l'air...



Viser correctement avec le paddle de base tient de l'exploit. On veut la souris !!!

Le mode multi-joueurs

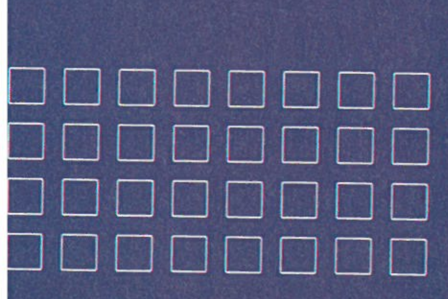
En plus du mode de jeu on-line, Quake 3 DC vous offre la possibilité de jouer en écran splitté sur un même poste de télévision. On ne parle pas ici de jeu à deux, mais carrément à quatre, chacun se baladant dans sa petite fenêtre pour chercher ses adversaires et leur tirer dessus. Ce mode de jeu n'est pas le meilleur, car il réduit le champ de vision et permet à tout le monde d'observer la position de ses adversaires (quoiqu'un coup d'œil furtif peut vous être fatal !). Cependant, c'est une véritable chance qu'il soit disponible et vu qu'il tourne avec une grande fluidité, pour ce que l'on a pu en voir, on ne peut que s'en féliciter. Ajoutons enfin que ce mode multi propose quatre types d'affrontements : Free for all (chacun pour soi), Tournament (tournoi), Team (équipes) ou encore Capture the flag (il faut récupérer un drapeau dans le camp ennemi et le ramener dans le sien pour marquer des points). Des heures de défoulements barbares en perspective...






De jolies sculptures tendance art primitif sur les murs...





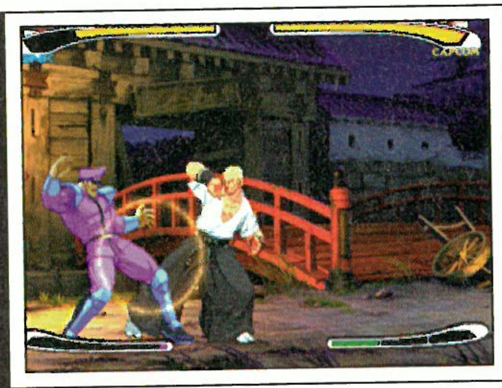
finger in the nose*

*doigt dans le ne

Capcom Vs SNK

Editeur :	Capcom
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	décembre 2000

Capcom Vs SNK est sûrement un des jeux les plus attendus tant la communauté de fans des deux côtés est énorme. Pro-SNK et pro-Capcom seront bientôt réconciliés dans le jeu de baston ultime. Merci Don Marketing.

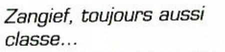




En regardant bien le décor, on aperçoit Eiji en train de se faire une bouffe, tranquille.









Zangief, toujours aussi classe...



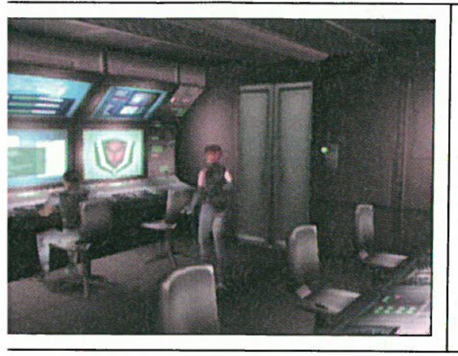
Dans toute l'histoire des jeux de baston, il y a deux développeurs mythiques qui ont réussi à attirer des fans sur toute la planète. Capcom avait commencé avec les Street Fighter, puis SNK avait enchaîné en créant toute une série de titres pour la Neo Geo, qui en ont rapidement fait la console des puristes des jeux de baston. Les deux développeurs ont toujours eu un style très différent, ce qui a créé deux écoles, d'un côté les pro-SNK et de l'autre... les pro-Capcom. Alors vous imaginez bien qu'un jeu réunissant les héros des deux firmes a longtemps été un fantasme pour beaucoup de gens. Un fantasme réalisé puisque désormais les affrontements entre les deux grandes écoles seront possibles. Dans ce cross-over, 28 personnages issus des deux univers seront disponibles. La parité est totale, puisque l'on retrouve 14 combattants de chaque camp. Pour ce qui est de la jauge de « fury », tout le monde sera comblé grâce au « groove select » qui permet de choisir entre la jauge SNK et celle de Capcom. En ce qui concerne les combats, un tout nouveau système vient de faire son apparition. Le « Flexible Ratio System » consiste à attribuer 4 points à chaque joueur afin de se constituer une équipe. Chaque combattant coûte un certain nombre de points. Les persos dits faibles ont un ratio de 1 point, les normaux de 2 et les boss comme Geese Howard en valent 3. On peut donc former une équipe de quatre combattants même s'ils sont tous, en théorie, peu performants. Graphiquement, tout est très réussi, la gestion des lumières est excellente et les décors remplis de détails. Les animations restent égales à un Street 3, mais dans l'ensemble on a droit à un jeu en 2D vraiment exceptionnel techniquement.

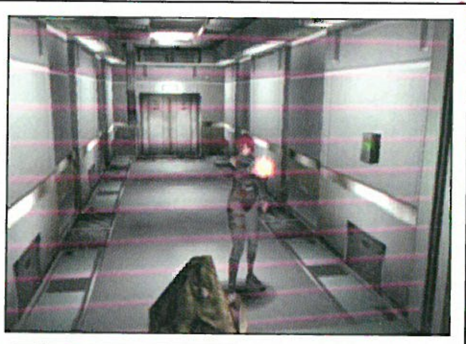


La présentation des persos est très théâtrale.

Des concessions d'utilité publique

Lors des combats entre les deux groupes, on s'aperçoit que chaque clan a subi quelques modifications afin que tout le monde soit sur un plan d'égalité. Par exemple, seul quatre boutons sont utilisés, ce qui réduit les possibilités auxquelles on était habitué chez Capcom. De l'autre côté, les juggles de SNK ont disparu. Fini donc les enchaînements de la mort que l'on peut faire sur Neo Geo. Ces quelques concessions ont permis d'équilibrer au mieux la puissance entre chaque équipe et, finalement, on se retrouve avec des persos qui se valent tous. Même si (c'est un détail) les persos de SNK possèdent plus de coups spéciaux. Les gros fans l'ont sûrement déjà acheté en import, les autres attendront patiemment l'arrivée officielle de ce titre hybride qui mélange tout ce qui se fait de mieux en termes de baston.

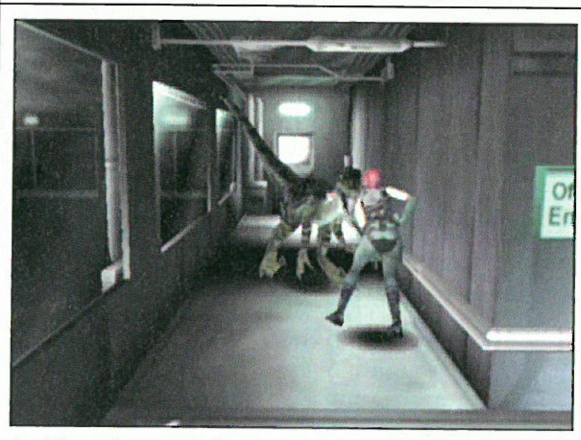






Editeur :	Virgin
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	décembre 2000

Dino Crisis

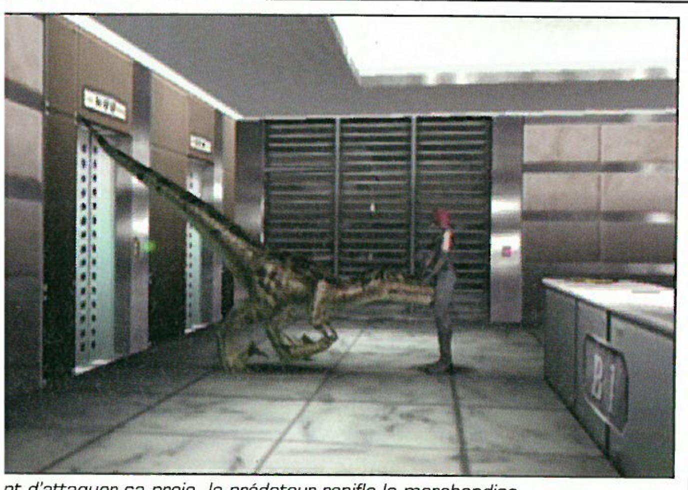


Au détour d'un couloir, la mort se dresse sur ses deux petites pattes.

Ils ne se foulent vraiment pas chez Capcom. Maintenant que la Dreamcast est bien installée sur chaque continent, ils convertissent tous leurs « vieux » hits PlayStation dessus. Ça a commencé avec Resident Evil 2, ça continue avec Dino Crisis et d'ici peu on aura droit à Resident Evil 3. Dans ce cas, c'est Dino Crisis qui nous intéresse. Enfin quand je parle d'intérêt, c'est en termes d'actualité parce que le jeu en lui-même ne nous avait pas convaincus. Le scénario reste le même, à savoir une refonte de Jurassic Park avec pour héroïne une militaire sexy aux cheveux rouges. Autrement, le gameplay est identique et les énigmes restent inchangées. Seuls les graphismes ont subi un léger lifting. Et encore, comme d'habitude, il s'agit d'une conversion de la version PC qui elle-même bénéficie de quelques changements par rapport à la mouture Play. Les cinématiques sont plus jolies, mais ce sont surtout les textures qui gagnent en finesse. Fini la bouillie de pixels, cette fois, on distingue parfaitement chaque élément du décor. Pour le reste, ça n'a pas bougé d'un iota, ça reste un Resident-like où il faudra s'enfuir presque à chaque fois que l'on rencontre un dinosaure. En fin de compte, ce qui a déçu les fans de survival/horror continuera à décevoir. Rappelons aussi que Dino Crisis 2 sur Play ne devrait pas trop tarder à sortir du côté de Sony, donc si vous cherchez du neuf, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Contrairement à Regina, les dinosaures ne sont pas au régime.





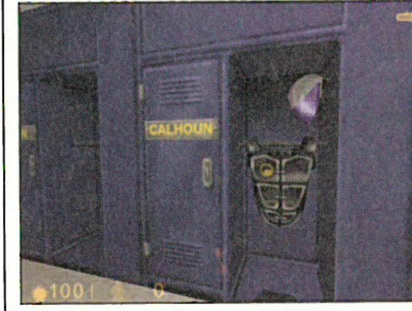
nt d'attaquer sa proie, le prédateur renifle la marchandise.

Les marines, terribles adversaires à l'IA malicieuse, seront des ennemis hors pair.



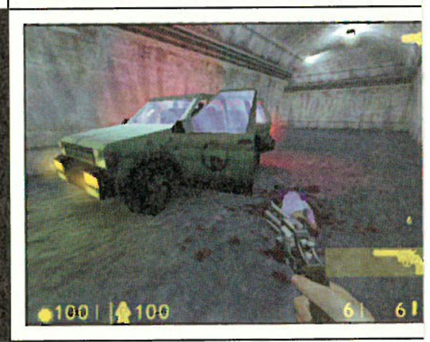
Editeur :	Havas Interactive/Sierr
Machine :	Dreamcas
Sortie en Europe :	fin novembre 200





Half-Life

Nous aurions dû y goûter en bêta version, mais les développeurs semblaient un peu charrette... On devra donc se contenter de quelques nouveaux screenshots en attendant une version jouable !



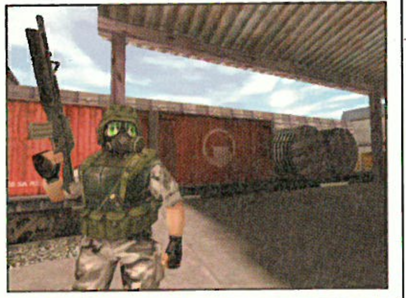
Oui, et du coup, le titre est un peu repoussé. Mais aux vues de ce qui nous attend, ce n'est pas un mal de le peaufiner. Half-Life Dreamcast promet en effet de longues heures d'un gameplay éprouvé et reconnu mondialement comme étant un des tout meilleurs du genre, sur PC. Rien que pour ça, je suis tout motivé. Avec Quake 3, techniquement c'est absolument superbe (un des plus beaux jeux Dreamcast, sans doute), nous aurons la paire ! Mais en plus, notre version d'Half-Life sera incomparablement meilleure que celle du PC, nananère.



Vite !

Dans le reportage du numéro 100, nous évoquions le désir d'Havas de faire une annonce fracassante à l'égard d'Half-Life sur Dreamcast. Nous espérions qu'il s'agisse d'un fort support réseau, pour permettre aux joueurs de tâter enfin du deathmatch. Finalement, cette version d'Half-Life n'offrira donc aucun support réseau. En revanche, un pack est prévu, spécialement dédié à cela, et qui incluera des mods ! Counter-Strike, Opposing Force (un add-on solo), Team Fortress Classic... Autant de jeux, aux concepts et aux gameplays différents, tournant sur le moteur d'Half-Life, certains sont développés par des passionnés de la première heure qui ont ainsi obtenu la reconnaissance du monde du jeu. Counter-Strike, pour ne citer que lui, a été développé par un seul type au départ, puis s'est propulsé au fur et à mesure de ses versions dans le top 3 des jeux les plus joués on-line ! Et on le comprend aisément quand on y joue... Pour le moment, nous ne savons pas quel sera le prix de ce nouveau disque, qui est prévu aux dernières nouvelles pour le premier trimestre 2001. De même, si les mods candidats sont nombreux, rien n'est annoncé de manière claire. En attendant, en tous les cas, il sera bon de s'entraîner sur l'aventure solo d'Half-Life original, et sur le nouvel épisode, spécial Dreamcast : Guard Duty. Vous verrez bientôt pourquoi Half-Life est si extra !



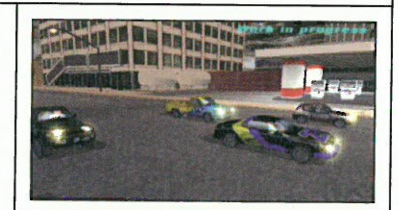




Editeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	décembre 2000

Speed Devils Online

Après un an de vie du slogan « Jusqu'à 6 milliards de joueurs », la possibilité de jouer online avec sa Dreamcast semble enfin se mettre réellement en marche… Il était temps ! Mouais, c'est vrai, il y a bien eu Chu Chu Rocket en juin dernier, mais le fait qu'un jeu si simpliste graphiquement pose déjà un problème de « lag », ça nous a causé quelques inquiétudes ! Cependant, la mise en place de vrais serveurs dédiés nous permettra bientôt de jouer à des jeux plus complexes, comme Quake III Arena, Half-Life ou encore… Speed Devils Online ! Eh oui, Ubi Soft nous proposera bientôt une nouvelle édition de son jeu de course 100 % arcade, à peine améliorée mais proposant l'option qui tue : un mode online vous permettant d'affronter jusqu'à quatre inconnus via le modem de votre console. Un plus indéniable, certes, mais il faut bien avouer également que le jeu a un petit peu vieilli, que sa jouabilité est loin d'être satisfaisante (et même plutôt stressante à ce stade du développement) et que le manque d'innovations laisse sur sa faim : juste quelques voitures supplémentaires, des améliorations graphiques invisibles et l'implémentation d'une nouvelle course… Bof, ça fait maigre et je vous rappelle qu'un Daytona USA online vient d'être annoncé par Sega (cf. Net P@d)… Sinon, concernant la fiabilité du serveur, on ne peut rien vous dire pour le moment, vu qu'il était indisponible pour un test… Bravo. En tout cas, on espère vous en dire plus à ce sujet lors de la « preview ».

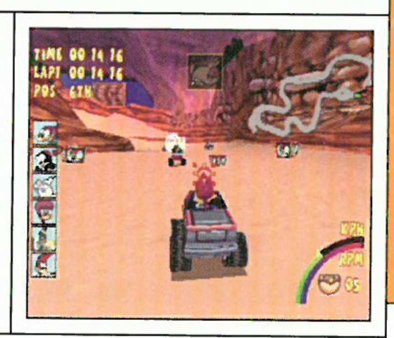


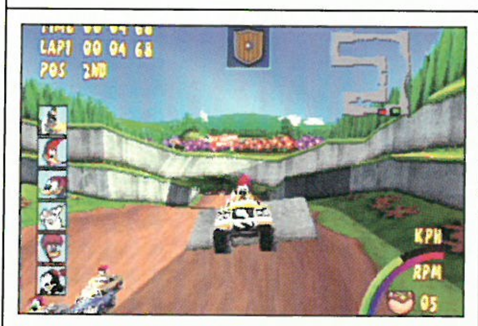


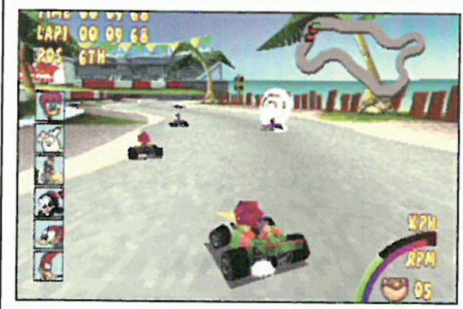
Editeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 2000

Woody Woodpecker Racing

Les Mario Kart-like sont à la mode (de Caen) en ce moment. Dans ce domaine, à peu près toutes les licences de personnages sont passées au crible. Les Muppets, les Fous du volant, les crétins de South Park, Mickey, Bug's Bunny et bientôt Woody Woodpecker. Oui, le pivert le plus facétieux du monde va aussi se joindre à eux pour agrandir une famille déjà bien étoffée. Développé par Universal Interactive et édité par Konami, Woody Woodpecker Racing nous promet un total de six persos (Chilly Willy, Winnie, Buzz, Wally Walrus…), tous issus de l'univers du dessin animé. Dans l'ensemble, il reste très conventionnel dans son déroulement, avec des bonus (missiles, somnifères…) à utiliser sur ses concurrents pour accroître ses chances de remporter le titre, ou encore des options de zones de vitesse à emprunter pour speeder. Même l'interface de jeu ne fait pas preuve d'innovation, avec une touche pour sauter (comme dans Mario Kart) et une autre pour effectuer des attaques sur les côtés. Autrement, on goûtera aux classiques modes de jeu communs à tous les softs du genre. A savoir de la course en championnat, une épreuve contre la montre, et la possibilité de pratiquer en solitaire. Le soft n'a rien de transcendant dans sa réalisation technique, mais il propose en revanche des sensations de conduite bien sympathiques. Enfin, cela dépend aussi du véhicule que vous pilotez, car les moyens de locomotion peuvent changer selon les différents thèmes que les circuits arborent. Rendez-vous à Noël pour un verdict pas piqué des hannetons !









Les voix seront assurées par les doubleurs du film.

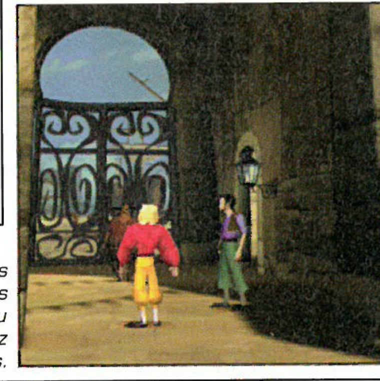




Un jeu d'aventures à l'ancienne basé sur la recherche d'indices.

La Route d'Eldorado





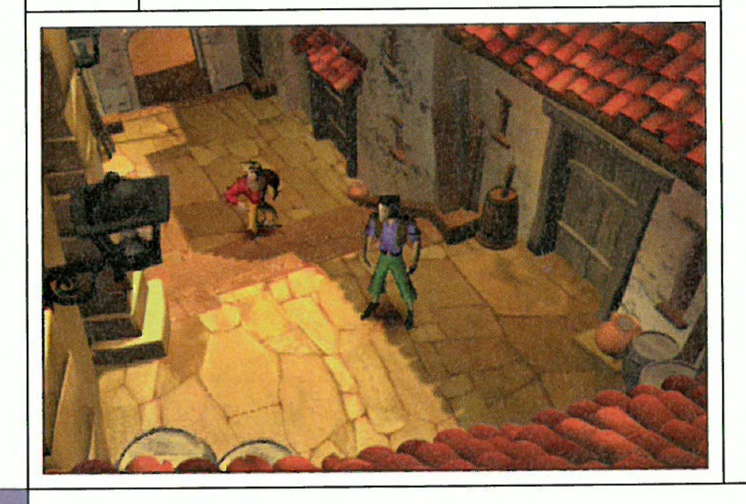
Comme dans De Sang Froid, les déplacements du héros sont assez poussifs.

Noël, c'est aussi la période des dessins animés. Qui dit DA, dit forcément adaptation vidéo-ludique. Une fois de plus les joueurs n'échapperont pas à cette logique implacable !

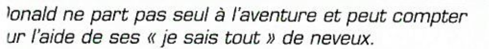
La guerre entre Disney et Dreamworks continue de faire rage. Après le très convaincant Prince d'Egypte, la boîte de Spielberg s'attaque à un autre mythe, celui des mystérieuses cités d'or. Son prochain long métrage d'animation intitulé La Route d'Eldorado, est sorti sur les écrans depuis le 25 octobre. Bien sûr, comme le veut la coutume, l'arrivée de ce dessin animé dans les salles obscures françaises sera accompagnée par le lancement d'un jeu vidéo. Vous voyez, le marketing ce n'est pas si compliqué que ça finalement !

Une adaptation réussie ?

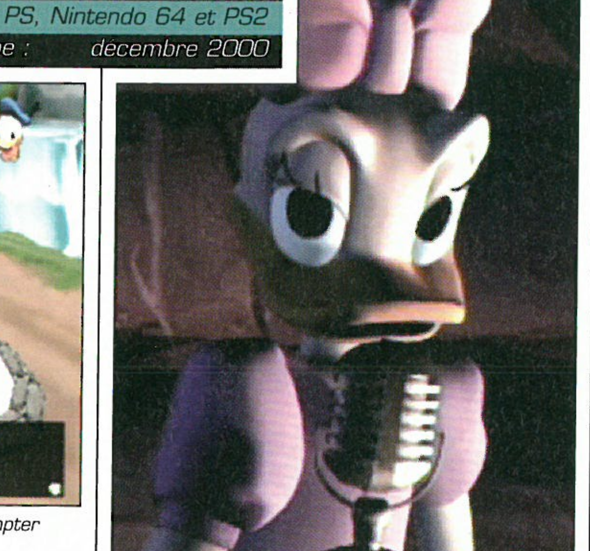
En règle générale, dessin animé rime souvent avec jeu de plate-forme ultra-classique ; on a pu le constater avec Hercule, Tarzan, A Bug's Life ou encore Toy Story. Pour une fois, on aura droit à un jeu d'aventure. Finalement ça n'a rien de vraiment surprenant. Le chantier a été confié à Revolution Software, le studio de Charles Cecil. Son dernier titre, De Sang Froid nous ayant laissé sur notre faim, La Route d'Eldorado prend ici une allure de séance de rattrapage. Le scénario du jeu reprend évidemment la trame du film : l'histoire se déroule au temps des conquistadors, et vous incarnez Miguel et Tulio, deux compagnons inséparables adeptes de l'arnaque. Lors d'une partie de dés truqués, les deux fripouilles gagnent une carte indiquant l'emplacement des mystérieuses cités d'or. L'aventure commence lorsque nos deux héros doivent fuir les autorités et quitter l'Espagne. Techniquement, le jeu du sieur (attention, j'ai pas dit « Sir ») Charles Cecil reste fidèle à ses autres titres. Comme De Sang Froid, ce titre propose des décors en 2D et des personnages réalisés en 3D (faut bien amortir les frais de Recherche & Développement). On retrouve globalement les mêmes commandes. La recette habituelle, tu vois, tranquille, on se foule pas trop. Sans vouloir chercher les poux, Revolution Software donne franchement l'impression de tourner en rond (ce petit manège date de l'Atari ST). Cette remarque vaut également pour le gameplay très old-school, dans la lignée d'un Monkey Island ou d'un Indiana Jones. En gros, on clique partout pour trouver des indices. Petite originalité : on dirige les deux personnages simultanément, l'emploi de Miguel sera plus approprié aux scènes d'action, Tulio quant à lui sollicitera plus votre petit cerveau engourdi. Sinon, le jeu se divise en plusieurs chapitres (la fuite de l'Espagne, le voyage vers le nouveau monde, la traversée de la jungle, l'arrivée aux portes des cités d'or) et sera ponctué de cinématiques extraites du film. Croisons les doigts pour que le rythme et la surprise l'emportent cette fois sur l'ennui profond et la linéarité... rien n'est moins sûr.

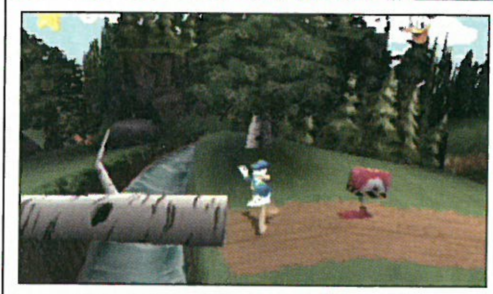


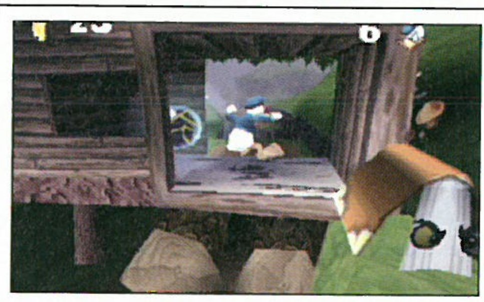
Éditeur : Ubi Soft
Machines : PS, Nintendo 64 et PS2
Sortie en Europe : decembre 2000



'onald ne part pas seul à l'aventure et peut compter ur l'aide de ses « je sais tout » de neveux.







Donald Duck Quack Attack

Héros ronchon et toujours de mauvaise humeur, Donald est pourtant, et presque paradoxalement, l'un des héros les plus attachants du vaste univers de Disney. On le retrouve ici dans un jeu de plate-forme haut en couleur. Et sur deux (trois avec une version PS2 en préparation) consoles en même temps s'il vous plaît...

C'est drôle comme certains personnages restent éternellement attachants. Moi, Donald, c'était un de mes héros préférés quand j'étais tout petit. J'adorais tout cet univers, avec les neveux, Picsou le radin, tout ça... Et puis Donald c'était l'éternel loser, toujours à côté de la plaque aussi bien pour les questions d'argent que d'un point de vue sentimental, avec sa dulcinée de toujours, Daisy. Pour faire un parallèle avec les fables de La Fontaine, Donald c'était la cigale, et Picsou, la fourmi... les bésicles et la canne en plus. Bref, Donald, j'aime vraiment bien et ça m'a fait plaisir de le retrouver ici. Tout commence avec une cinématique, où l'on découvre Gontran et Donald, dans l'appartement encombré de Geo Trouvetou. Les trois compères sont en train de regarder un reportage à la télé - c'est Daisy la journaliste ! - lorsque tout à coup cette dernière se fait enlever en direct sous leurs yeux par un magicien maléfique. Les deux cousins canards ne font ni une ni deux et se précipitent pour la sauver. C'est Gontran, le premier, qui sera téléporté par une des inventions de Trouvetou. Donald, fou de rage, le suivra de près... Ça commence fort !

« Couac Attack »

Ce nouveau jeu de plate-forme d'Ubi Soft se veut résolument mignon et assez simple d'accès. Espèce de mélange de Rayman 2 et de Crash Bandicoot, il invite le joueur à évoluer dans des décors colorés et acidulés, à sauter sur tous les ennemis alentours ou bien à leur donner de grands coups de poing et de pied (car Donald, on le sait, est un grand nerveux). Il y a des tonnes de bonus à ramasser et les commandes se révèlent agréables, quoique parfois un chouia imprécises. Un principe basique et éprouvé qui a fait les beaux jours de bien des jeux de plate-forme avant celui-ci. La différence entre les versions PS et N64 réside surtout au niveau graphique. En fait, la version N64 paraît au premier abord plus belle et plus aboutie, mais à la longue, je dois bien avouer que c'est la version PS qui, à mon avis, s'en tire le mieux. Avec notamment des couleurs plus vives et l'absence de cet effet de flou que je continue à trouver quelque peu exaspérant sur la console de Nintendo. Cela dit, tout est question de feeling. Les cinématiques sont également plus longues sur PS (support CD oblige) et légèrement différentes aussi. Bref, les deux versions se ressemblent beaucoup tout en étant assez différentes pour mériter de les découvrir toutes les deux. Nous vous en dirons bien sûr davantage lors des tests...

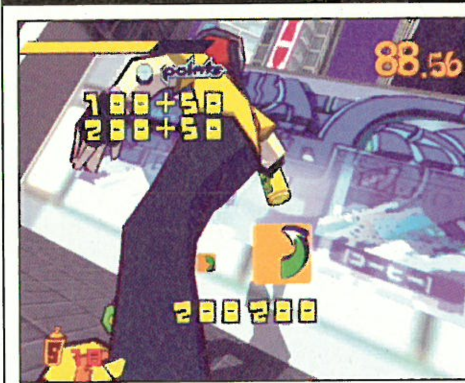


On sent comme une petite inimitié entre Gontran et Donald. Comme d'habitude...



Après deux, trois minutes de vandalisme, les flics se pointent et essayent de vous attraper !

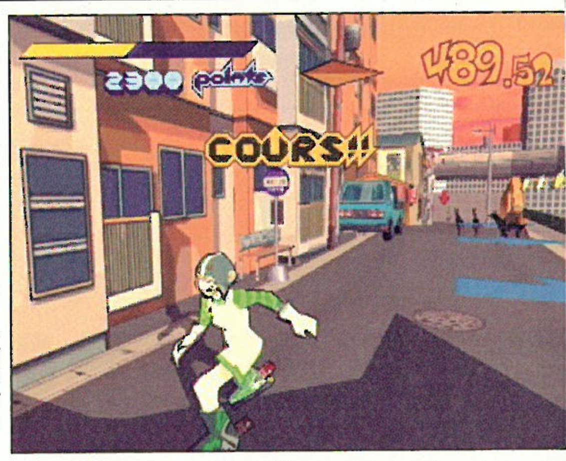




Les graffit plus élaborés nécessiter des manip au stick analogique

Jet Set Radio

Une localisation plutôt rapide pour Jet Set Radio, qui sortira chez nous en décembre soit à peine 6 mois après la version japonaise. Ce titre impressionnant et novateur, satisfera tous ceux d'entre vous qui cherchent un peu d'originalité...



Une fois repéré, divers transferts vous permettront de semer vos poursuivants.

Dans la grisaille des jeux de caisses, jeux de baston et autres Resident-like, la sortie de Jet Set Radio affichera comme une grosse tache colorée en plein milieu de votre ludothèque. On ne parlera pas d'œuvre d'art (faut pas abuser non plus, hein), mais plutôt d'exercice de style... Oui, la jeune et talentueuse équipe de Smile Bit (nouveau nom de l'AM#6) s'est vraiment lâchée avec ce titre, qui déborde de personnalité. Les développeurs ont voulu nous faire partager leur passion pour l'ambiance unique des quartiers branchés de Tokyo, dans lesquels fourmille une jeunesse excentrique bien particulière. Les couleurs pètent de partout et le rendu mi-3D, mi-dessin animé rendent la représentation à l'écran très stylisée, les photos en témoignent. Techniquement, ça force également le respect : l'effet celluloïd sur les textures des personnages (à la Fear Effect, mais en vachement mieux fait) possède un volume incroyable, grâce à l'ajout d'un trait noir sur chaque arête de polygone visible... Le rendu dessin animé est impressionnant, mais il faut voir le jeu tourner pour véritablement s'en rendre compte ! En effet, les animations sont exceptionnelles, l'ombre du personnage évolue magnifiquement sur le décor, celles du décor sur le personnage le rendent encore plus vivant... Bref, c'est une claque !



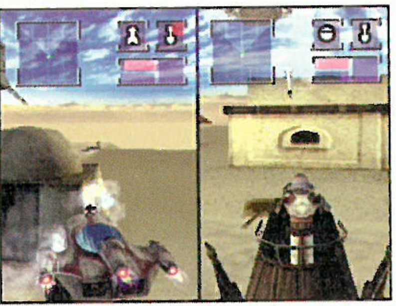
Hé hé, là ils sont dégoûtés les flics !

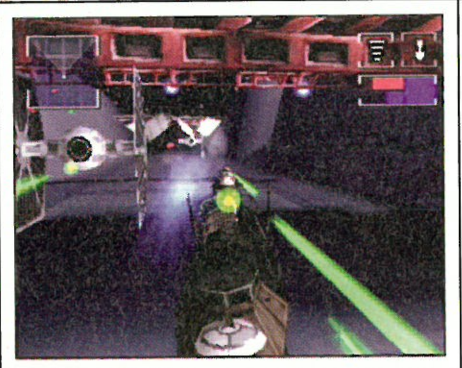




Du fun ! Du fun ! Du fun !

Et la surprise ne s'arrête pas là, puisque Jet Set Radio est un exemple d'originalité et de fun. Le principe du jeu est simple : vous incarnerez différents persos, des stéréotypes de la jeunesse japonaise citée plus haut, qui désirent tous faire connaître leur « posse », gang pseudo-culturel qui fait tiep... Ces petits gars ont trois passe-temps : la musique, le roller in line et les graffitis ! Vous évoluerez donc dans les différentes zones du jeu avec un fond musical qui ne s'arrête jamais, même durant les loadings et les menus ! Les musiques s'enchaînent les unes après les autres comme mixées par un DJ. Sinon, le but sera de vous balader en ville en roller (vous pouvez faire des figures et grinder) afin d'en colorer les murs à l'aide de bombes de peinture multicolores... Pas banal, hein ? En tout cas c'est très amusant ! Les flics vous tombent vite dessus et vous poursuivent sans arrêt, l'armée sort les bazookas et les hélicos pour vous stopper, la mafia vous vise, les autres gangs vous empêchent de gagner du terrain... Les situations s'annoncent tordantes et le look général du jeu justifie à lui seul le coup d'œil. Allez, plus qu'un mois avant de pouvoir goûter à la version PAL finale et vous parler de ses nouveautés, puisqu'un quartier bonus semble avoir été implémenté, ainsi que plein d'autres petites choses ! Patience, donc !


Chaque engin possède sa propre arme unique.

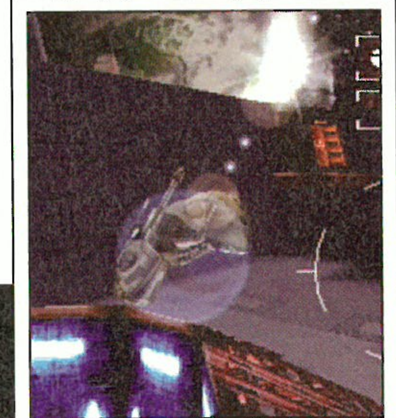


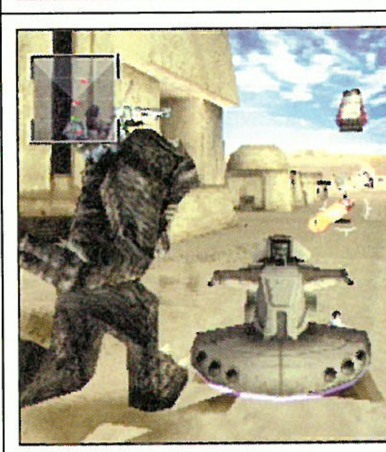
Editeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	Automne 2000


De nombreux effets pyrotechniques lors des explosions.

Star Wars Demolition

Comment faire du neuf avec de l'ancien ? Lucas Arts semble avoir la réponse. Passé maître dans le recyclage de la plus célèbre des séries, le côté obscur revient-il avec la Force ?


Différents véhicules volants ou terrestres sont disponibles.



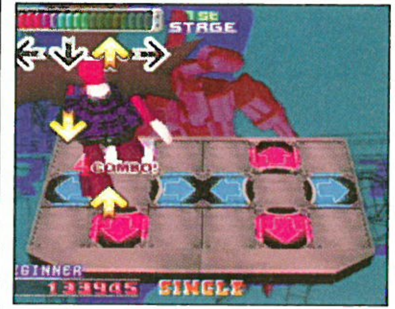
La saga Star Wars et les nombreux titres développés sur l'ensemble des consoles (Star Wars Jedi Power Battle, Star Wars Racer, La Menace Fantôme) n'en finissent plus de faire des émules. Le dernier projet en date de Lucas Arts met en scène un jeu de combat de véhicules. Ces duels très basiques permettront aux amateurs de la saga, et de tirs à tout va, de se défouler aux commandes d'engins divers et de se mettre dans la peau de certains personnages issus de la série. Organisés par Jabba le Hut, ces tournois, qui se déroulent dans des arènes de la galaxie, reprennent pour décors les environnements des longs-métrages (première trilogie et Episode 1). On pourra notamment retrouver la base rebelle de Hoth, le puits de Carkoon ou encore la deuxième Etoile Noire.

A la sauce Star Wars

Des armes (blaster, canon, bouclier…), des bonus et droïdes de combat ont été disséminés dans chacune de ces arènes pour permettre, aux plus valeureux d'entre vous, d'exploser tout ce qui se trouvera dans votre ligne de mire. Bien entendu, les caractéristiques des véhicules, comme le Landspeeder de Skywalker, pourront être up-gradés et les ennemis qu'il faudra affronter devraient être de redoutables combattants (STAP, char d'assaut ou Rancor équipé d'un puissant canon). Au vu des premières images, ce titre, pour l'instant très pixellisé, ne s'annonce pas comme un chef-d'œuvre et a un petit goût de réchauffé. Très inspiré par Vigilante 8 (développé par Luxoflux, qui participe également à la version prévue sur Dreamcast) et par Twisted Metal, Star Wars Demolition ne s'annonce pas comme révolutionnaire mais devrait sans aucun doute attirer l'attention des fans de Luke Skywalker et de Dark Vador pour des parties en mode Solo ou pour s'affronter à deux, en écran splitté.



Graphiquement, rien n'a vraiment changé depuis le premier épisode.

Dancing Stage Euromix

Ayé, le voilà enfin notre Dance Dance Revolution à nous, petits Européens !!! Après moult retards, nous avons enfin pu goûter à cette édition spéciale du hit de Konami, quelque peu remaniée pour satisfaire notre public… Alors, quels sont les changements et nouveautés ? Eh bien notons tout d'abord la présence de 24 morceaux, un nombre plutôt intéressant par rapport aux différentes versions japonaises (le jeu a déjà été décliné en 3 épisodes sur PS, plus quelques éditions parallèles). Parmi toutes ces chansons, on retrouve quelques morceaux tirés des jeux japonais, comme « Make a Jam » par exemple. Malheureusement, nos préférés en général ont disparu (snif, pourquoi avoir enlevé « Buterfly » ?!)… Sinon, au chapitre des nouveautés, le deal signé avec Universal a permis à Konami d'ajouter un nombre conséquent de musiques inédites, spécialement choisies pour coller aux goûts du public européen… En gros, une bonne moitié des morceaux est devenue techno… Nous, ça nous a un peu déçus, mais bon, ça devrait satisfaire les exigences générales. Toutefois rassurez-vous, il reste tout de même pas mal de titres vieillots mais sympas à danser, comme « I Will Survive », « Video Killed the Radio Star », ou encore différents titres tendance salsa, etc. Autre innovation, l'ajout de deux nouveaux modes de jeu : le Workout Mode et le Lesson Mode. Le premier représente en fait le Diet Mode du troisième épisode japonais, qui permet de se faire un programme minceur, en entrant son poids et le nombre de calories qu'on souhaite brûler ! Le Lesson Mode lui, comme son nom l'indique, permettra au public occidental d'apprendre petit à petit comment jouer à DDR avec le tapis… Notez d'ailleurs que le niveau de difficulté semble avoir été revu à la baisse pour nous (ils nous prennent pour des nuls ou quoi !). Voilà, sinon pour les infos pratiques genre le prix du tapis (qui sera semble-t-il vendu à part, pas glop), on vous en dira plus lors du Test.



Le mode Workout, qui vous permet de mettre en place un programme minceur. Ce jeu va cartonner aux States !



Il est désormais possible de choisir son personnage.

ISS







Grâce à la nouvelle licence FIFPRO, on a droit aux vrais noms des footballeurs.

L'arrivée d'un nouvel ISS est toujours un événement chez nous. Alors inutile de dire que lorsqu'on a reçu la première version japonaise, on était tous fous, impatients de voir si les gars de Konami étaient capables de reproduire le même chef-d'œuvre que sur PlayStation. Vous le savez sûrement, l'enthousiasme avait vite fait place à la désillusion. L'édition française quant à elle est presque identique point par point, à ceci près qu'il y a tout de même eu quelques modifications intéressantes. Les déplacements des joueurs sont un poil meilleurs et on construit mieux son jeu. Graphiquement ça se tient, les joueurs sont bien modélisés, et l'aliasing est moins prononcé que sur certains titres. Il semble aussi que des bugs aient été corrigés, comme les ralentissements qui ont tout simplement disparu. Les modes de jeu sont les mêmes : on retrouve le Trophée Olympique, le Championnat Mondial et la Coupe Internationale. Parmi les nouveautés, on a droit à un mode Scénario qui permet de reprendre les moments les plus importants de l'Euro qui s'est déroulé cette année, comme le penalty de l'Espagne contre la France, raté à la dernière minute (sois pas deg' Angel !). Cela dit, même si cet ISS-là s'en sort mieux qu'un FIFA 2001 par exemple (désormais, licence oblige, tous les vrais noms des joueurs y sont !), il faudra attendre la « vraie » version de ISS pour avoir un foot digne de ce nom sur PS2.

Vous avez le choix d'engager cette jolie danseuse ou, plus loin, d'enrôler un guerrier du nom de Zeus.

Editeur :	Activisio
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 200

Orphen

Un RPG sur PS2 ? Voilà évidemment le genre de nouvelles dont on se réjouit. Préparez-vous à vivre une aventure haute en couleur où les dialogues et les liens qui unissent chaque personnage ont une importance toute particulière...

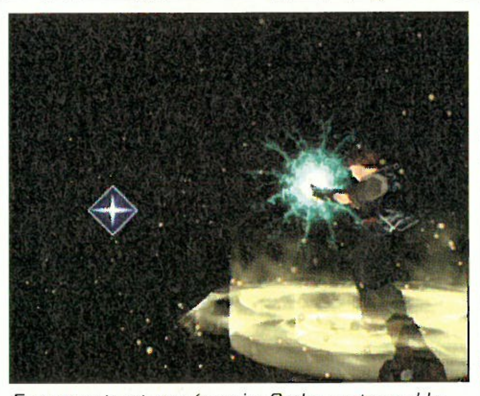
Orphen est un sorcier brillant mais indépendant. Il ne voyage néanmoins pas seul et se voit constamment accompagné de différents comparses. Il y a notamment Magnus, jeune garçon en admiration devant son maître, et Cléo, une jeune fille noble au caractère assez difficile qui passe son temps à contester les choix et les décisions d'autrui, n'en faisant finalement qu'à sa tête. L'aventure débute sur un bateau, alors que nos héros se rendent sur un nouveau continent. C'est là que vous rencontrez vos premiers monstres : un crabe géant et un serpent de mer (les gros moustiques comptent pour du beurre), ainsi que les personnages qui vont partager votre destin et votre route. Sephy, la danseuse, Mar, le musicien ou encore Zeus, le guerrier, feront ainsi partie de la fête à différents moments du jeu. Enfin, n'oublions pas Volcan et Dortin, véritable duo comique de jeunes frères que tout oppose et qui font figure de clowns tout au long de l'aventure mais qui pourront néanmoins se révéler utiles...

Seul, face à plusieurs monstres, il faut savoir se battre de façon un tout petit peu tactique.

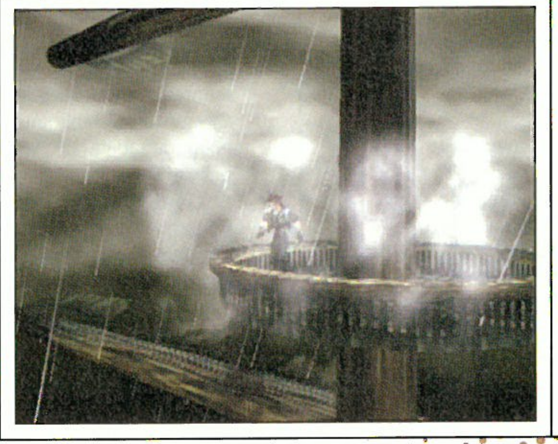


Parlote et action

Orphen se distingue par une ambiance assez spéciale, rythmée par les cinématiques et les multiples dialogues. C'est qu'on parle beaucoup dans ce jeu, et pas qu'un peu. Dans la version que nous avons eue entre les mains (oui, les mains !) tout était en anglais et pas sous-titré. Dès qu'il se passe quelque chose, les personnages échangent leurs impressions, se disputent ou s'encouragent. Résultat, le jeu est plus vivant mais perd un peu en rythme. Du côté de la réalisation, Orphen n'impressionne guère mais propose un système de combat assez poussé, où se mélange allégrement pouvoirs magiques, tirs à distance, coups au corps à corps et protections pour éviter les frappes ennemies. C'est un tantinet brouillon au départ (les combats se déroulent en temps réel) mais lorsqu'on a appris à anticiper et à mettre en place certaines tactiques, on s'y fait. Vous pouvez, bien entendu, interagir avec certains éléments de votre environnement ou encore utiliser des objets (vous trouverez de nombreux coffres sur votre chemin renfermant toujours quelque chose). Bref, même si à première vue Orphen ne révolutionne pas le genre, il faudra voir ce que vaut ce RPG sur la longueur. Réponse lors du test complet, certainement le mois prochain...



En concentrant son énergie, Orphen est capable de délivrer des attaques de puissance supérieure.



Zeus, dans toute sa splendeur guerrière.



Editeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	décembre 2000

Sega GT

On pourra cette fois conduire des bolides américains, comme la fameuse Viper.

Sans être vraiment moche, Sega GT ne tient pas la comparaison face à des titres comme les 24 Heures du Mans.



uit mois après sa sortie japonaise, Sega GT e dévoile enfin dans une version PAL, qui 'annonce malheureusement assez pauvre n changements et innovations...



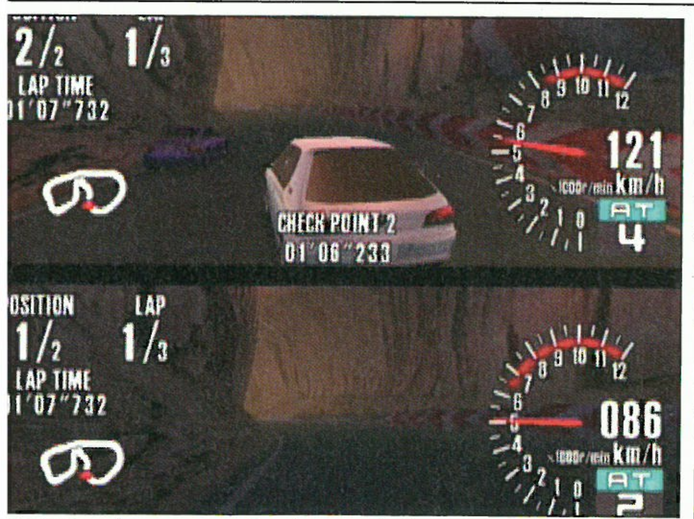
Comme dans GT sur PlayStation, les vitres ne sont pas transparentes mais super-teintées.



En avril dernier, Sega GT fit partie de ces rares grosses déceptions, sur Dreamcast. C'est vrai que la console à la spirale nous a plutôt habitués aux bonnes surprises, ces derniers temps… Annoncé avant sa sortie japonaise comme étant le « Gran Turismo Killer » made in Sega, le désenchantement fut assez important lorsqu'on découvrit à l'époque un jeu vite fini, peu appliqué et finalement loin d'être à la hauteur de son illustre modèle. Cette production ne manquait pourtant pas de potentiel, d'envergure, Sega avait apparemment vu les choses en grand… Sans toutefois laisser assez de temps aux développeurs pour peaufiner leur bébé, semble-t-il. Dès lors, et vu la durée impressionnante de la localisation, on est en droit de s'attendre à une « séance de rattrapage » avec cette nouvelle sortie. Aïe, ça paraît déjà compromis !

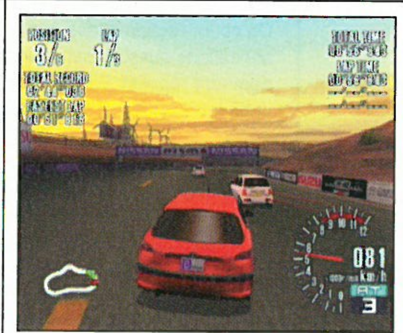
Quoi de neuf docteur ?

L'amélioration la plus importante qu'on aurait souhaitée constater, sans hésitation, se situe dans le gameplay… Niveau conduite, Sega GT était, en effet, bien loin de proposer aux joueurs de bonnes sensations. Les voitures se traînaient comme des veaux et glissaient sur la piste comme des péniches, le bruit des moteurs faisait penser à ceux d'une R-21 diesel… Bref, les courses manquaient très nettement de punch et de férocité. De ce point de vue, malheureusement, nous n'avons pas noté d'améliorations. Dommage, car la gestion super-précise de l'accélération et du freinage rend la conduite assez attachante. On aurait également apprécié l'implantation de nouveaux tracés, tant ceux déjà présents dans la version japonaise sont peu nombreux et inintéressants. Bon, au lieu de ça, cette localisation aura permis à la liste de constructeurs de s'allonger nettement. Neuf marques occidentales (Alfa Romeo, Audi, Dodge, Fiat, Ford, Mercedes, Opel, Peugeot et Renault) viennent donc s'ajouter aux huit japonaises déjà présentes (Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Suzuki et Toyota). Un petit plus nécessaire pour coller aux exigences de notre public. Nous avons également relevé un certain effort de lisibilité dans les menus du jeu, avec l'apparition d'icones qui rendent l'interface une petit peu moins austère qu'avant (c'est toujours le bordel, mais bon). Sinon, le jeu reste le même dans le déroulement. Inutile de vous expliquer tout cela en détail pour le moment, puisqu'il ne s'agit finalement que d'une simple copie (à deux ou trois éléments près) de la formule Gran Turismo. Allez, vous en saurez plus le mois prochain.



mode Deux Joueurs ne souffre d'aucun ralentissement, mais la distance fichage est très nettement réduite…



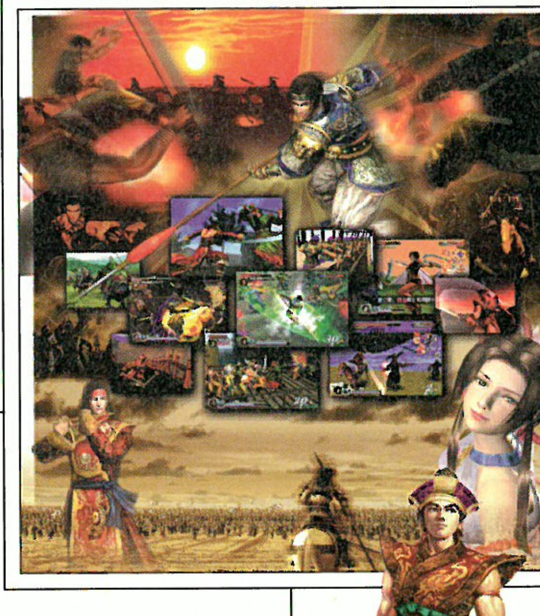


Editeur :	Koei
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	decembre 2000

Après avoir désarçonné un cavalier adverse à la lance, vous pourrez subtiliser son cheval.











Outre les coups faibles et les coups forts, vous disposez d'un super-coup spécial. Tout le monde vole !

Dynasty Warriors 2

Testé en japonais dans l'excellentissime Joypad n°100 (un super bon magazine sur les jeux vidéo), Shin-Sangoku Musô arrive en officiel pour soutenir le lancement de la console...

Lancement qui, selon toute vraisemblance, aura besoin de ce soutien. L'ensemble des titres annoncés pour la sortie de la console n'a pas de quoi défrayer la chronique et, du coup, ce Dynasty Warriors 2 pourrait bien faire son trou pour vous occuper, entre deux séances de films DVD. Ce beat'em all introduit, en effet, quelques idées intéressantes pour sortir un peu du schème d'échec que connaît le genre depuis le passage à la 3D. On se souvient tous des ancêtres en 2D, Streets of Rage, Double Dragon et autres Final Fight, mais après, c'est comme qui dirait le trou noir...

Quelle époque épique (et colégram)

Le premier élément qui distingue Dynasty Warriors du reste, c'est le support de la puissance de calcul de la PS2 : les combats peuvent engager plusieurs dizaines de protagonistes en même temps à l'écran, en temps réel, le tout quasiment sans le moindre ralentissement ! Du coup, l'action passe à la puissance supérieure et les sensations aussi ! Reste que le principe en lui-même demeure répétitif. Pour limiter cela, les développeurs ont donc introduit une dimension tactique, offrant la possibilité au joueur d'influer sur le conflit des trois puissances présentes dans le jeu autrement qu'à la force du paddle. En effet, les déplacements de vos troupes auront une importance capitale sur le déroulement du conflit. A vous de choisir quelles routes explorer, quelles concessions faire, pour limiter les pertes et vous placer sous les meilleurs auspices guerriers possibles ! Ajoutez quelques autres possibilités comme le choix du général au départ, la possibilité de monter à cheval pour accélérer vos déplacements (ou de piquer celui des autres, si vous n'en disposez pas), l'utilisation d'un arc pour agir à distance (du snipe avant l'âge, quoi), et on obtient un titre appréciable, compte tenu de la pauvreté de principe qui sévit sur les autres jeux de la machine. Certes, le jeu en version japonaise était trop difficile : on peut par conséquent espérer que la transposition aura tenu compte de ces critiques pour balancer un peu mieux son gameplay. En attendant, j'ai beau chercher, c'est triste à dire mais Dynasty Warriors 2 reste un des rares titres vraiment intéressants sur PS2, hormis un Tekken Tag poussif (au vu de la version PAL que nous avons essayée) et finalement peu novateur. Nous verrons bientôt comment DW2 s'en sort quant à son passage dans le monde étroit du 50 Hz.

Le nombre hallucinant de combattants à l'écran rend l'action particulièrement épique.



Dites-nous nos quatre vérités...
et gagnez le jeu de votre choix

Joypad a besoin de vous ! Dites-nous ce que vous pensez de nous, en bien comme en mal. Et allez, nous tirerons au sort cinq d'entre vous. A la clef, pour les heureux élus, le jeu de leur choix, toutes consoles confondues

VOUS ET JOYPAD

1 Depuis quand lisez-vous Joypad ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Depuis 1 à 2 ans
- ☐ Depuis 3 à 4 ans
- ☐ Depuis plus de 4 ans
- ☐ Depuis sa création

2 A quelle fréquence lisez-vous Joypad ?
- ☐ Tous les mois
- ☐ 6 à 10 fois par an
- ☐ Moins de 6 fois par an
- ☐ C'est la première fois

3 Vous êtes
- ☐ Abonné
- ☐ Non abonné

4 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joypad ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

5 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joypad ?

.../20

6 Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joypad
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

7 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joypad ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

8 Comment avez-vous connu Joypad ?
- ☐ Par des affiches
- ☐ En regardant chez un marchand de journaux
- ☐ Un ami m'en a parlé
- ☐ Par un autre biais

9 Ce numéro de Joypad vous l'avez
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas lu

10 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joypad ?

	page	note de lecture	note d'appréciation
Événement	8	.../20	.../20
Reportage	24	.../20	.../20
News	35	.../20	.../20
Zoom	97	.../20	.../20
Dossier	28	.../20	.../20
Business Pad	86	.../20	.../20
Zique Pad	88	.../20	.../20
L'histoire des jeux vidéo	82	.../20	.../20
Netpad	90	.../20	.../20
Test	109	.../20	.../20
Zapping Europe	148	.../20	.../20
Actu Game Boy	154	.../20	.../20
Arcade	160	.../20	.../20
Astuces	166	.../20	.../20
PokePad	158	.../20	.../20
Le courrier des lecteurs	174	.../20	.../20
Joypad achats	176	.../20	.../20
Zapping Japon	106	.../20	.../20
Côté Pécé	156	.../20	.../20
Mode d'emploi	178	.../20	.../20

11 Trouvez-vous que les notes des tests de Joypad sont :
- ☐ Trop dures
- ☐ Trop cool
- ☐ Juste comme il faut

12 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de Joypad ?
- ☐ Oui, toujours
- ☐ Oui, presque toujours
- ☐ Oui à 80 %
- ☐ Une fois sur deux
- ☐ Rarement

13 Trouvez-vous que l'information donnée par Joypad soit
- ☐ Fiable ☐ Peu fiable

14 Aimez-vous lire des infos sur l'actualité d'une console autre que celle que vous possédez ?
- ☐ Oui ☐ Non

15 Aimez-vous lire dans Joypad, des infos sur les consoles à venir ?
- ☐ Oui ☐ Non

16 Aimez-vous lire, dans Joypad, des infos sur les ventes des jeux (hit-parade....) ?
- ☐ Oui ☐ Non

17 Aimez-vous lire, dans Joypad, des infos sur l'économie du jeu vidéo ?
- ☐ Oui ☐ Non

18 Souhaitez-vous trouver, dans Joypad, plus d'infos sur l'actualité des consoles portables (tests de jeux, de machines, previews...) ?
- ☐ Oui, j'en veux plus
- ☐ Non, j'en veux moins
- ☐ Ne changez rien, c'est très bien comme ça

19 Vous connectez-vous sur le 36 15 JOYPAD ?
- ☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au 36 15 JOYPAD

.../20

20 Vous connectez-vous sur le 36 15 Cheat ?
- ☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au 36 15 Cheat

.../20

21 En matière de jeu vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
- ☐ Des soluces et astuces
- ☐ Des concours
- ☐ Des infos
- ☐ Des dialogues
- ☐ Vous n'allez pas sur minitel

Vous et les jeux vidéo

22 Quelle console possédez-vous et utilisez-vous régulièrement ?
- ☐ PlayStation
- ☐ PS one
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Dreamcast
- ☐ Game Boy
- ☐ Game Boy Color
- ☐ PlayStation 2 d'import
- ☐ Autres

23 Comptez-vous acquérir d'ici fin 2001
- ☐ Dreamcast
- ☐ PlayStation 2
- ☐ PS one
- ☐ X-Box
- ☐ Game Boy Advance
- ☐ Nintendo Game Cube
- ☐ Ne sais pas
- ☐ Pas d'autre console en 2001

24 Achetez-vous des jeux d'import américains ou japonais ?
- ☐ Oui, souvent
- ☐ Oui, parfois
- ☐ Non, jamais ou pratiquement jamais

25 Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ?

- ☐ Moins de 1 an
- ☐ De 1 an à 3 ans
- ☐ De 4 ans à 8 ans
- ☐ Plus de 8 ans

26 Possédez-vous un micro-ordinateur ?

Pour	jouer	travailler	aller sur Internet	l'éducation
Oui, un PC	☐	☐	☐	☐
Oui, un Mac	☐	☐	☐	☐
Non		☐		

27 Regardez-vous les DVD vidéo (plusieurs réponses possibles) ?

- ☐ Sur un lecteur DVD de salon
- ☐ Sur un PC ou un Mac avec un lecteur DVD-Rom
- ☐ Je ne regarde pas les DVD vidéo

28 Achetez-vous des DVD vidéo ?

- Plus de 3 par mois ☐
- 1 à 3 par mois ☐
- Moins d'un par mois ☐
- Je n'achète pas de DVD vidéo ☐

29 Vous connectez-vous sur des sites Web d'infos sur les jeux vidéo ?

	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
www.overgame.com	☐	☐	☐	☐
www.jeuxvideo.com	☐	☐	☐	☐
www.gamespot.fr	☐	☐	☐	☐
www.dailyradar.com	☐	☐	☐	☐
www.ign.com	☐	☐	☐	☐
Sites d'éditeurs de jeux vidéo	☐	☐	☐	☐

30 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?

	J'ai	Je compte acquérir dans les 6 mois
Memory Card	☐	☐
Manette analogique type "Dual Shock"	☐	☐
Volant	☐	☐
Pistolet	☐	☐
Télécommande Multitap	☐	☐

31 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console ?

----

32 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

- ☐ Moins de 5 heures
- ☐ De 5 à 9 heures
- ☐ De 10 à 14 heures
- ☐ De 15 à 19 heures
- ☐ De 20 à 29 heures
- ☐ 30 heures et plus

33 A quelle fréquence achetez-vous des jeux ?

- ☐ Au moins une fois par semaine
- ☐ Au moins une fois par mois
- ☐ Au moins une fois tous les deux mois
- ☐ Au moins une fois tous les trois mois
- ☐ Moins souvent

34 Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre console (accessoires, jeux, mags...) ?

- ☐ Moins de 100 F
- ☐ De 100 à 199 F
- ☐ De 200 à 499 F
- ☐ De 500 à 999 F
- ☐ Plus de 1000 F

35 Quels types de jeu préférez-vous ?

	J'adore	J'aime	Mouais	Je n'aime pas
Jeux de rôle/aventure (Final Fantasy, De Sang Froid...)	☐	☐	☐	☐
Jeux d'action/aventure (Resident Evil, Metal Gear...)	☐	☐	☐	☐
Quake-like (Quake, Medal of Honor...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de tir (Colony Wars, Time Crisis...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de course (Gran Turismo, Colin McRae Rally...)	☐	☐	☐	☐

	J'adore	J'aime	Mouais	Je n'aime pas
Jeux de baston 3D (Soul Calibur, Tekken, Dead or Alive...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de baston 2D (Marvel vs Capcom, Street Fighter Alpha...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de sport (FIFA, Mike Tyson's boxing...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de glisse (Cool Boarders, Tony Hawk's, SSX...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de musique (Bust a Groove, Parappa, Music...)	☐	☐	☐	☐

36 Achetez-vous des jeux en série économique (moins de 250 F) ?

- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

Vous et vos loisirs

37 Vous êtes

- ☐ Un homme
- ☐ Une femme

38 Quel âge avez-vous ?

- ☐ De 12 ans à 14 ans
- ☐ De 15 à 24 ans
- ☐ De 25 à 34 ans
- ☐ Plus de 35 ans

39 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas lu depuis 1 an	Note
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	.../20
Total Play	☐	☐	☐	.../20
Play Power	☐	☐	☐	.../20
Dreamcast Magazine	☐	☐	☐	.../20
Consoles+	☐	☐	☐	.../20
Jeux vidéo Magazine	☐	☐	☐	.../20
Consoles Max	☐	☐	☐	.../20

40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas lu depuis 1 an	Note
Joystick	☐	☐	☐	.../20
Première	☐	☐	☐	.../20
Onze Mondial	☐	☐	☐	.../20
Entrevue	☐	☐	☐	.../20
L'Echo des Savanes	☐	☐	☐	.../20
Auto Moto	☐	☐	☐	.../20
Super Picsou Géant	☐	☐	☐	.../20
Télé 7 Jours	☐	☐	☐	.../20
Paris Match	☐	☐	☐	.../20

41 Vous allez au cinéma

- ☐ Moins d'une fois par mois
- ☐ Une fois par mois
- ☐ 2 à 4 fois par mois
- ☐ Plus de 4 fois par mois

42 Vous possédez un téléphone mobile

- ☐ Bouygues Telecom
- ☐ Itineris
- ☐ SFR
- ☐ Nomad
- ☐ OLA
- ☐ Mobicarte
- ☐ Entrée libre
- ☐ Pas de téléphone mobile

43 Quel équipement audiovisuel possédez-vous ?

- ☐ Chaîne Hi-Fi
- ☐ Télévision 16/9e
- ☐ Home Theatre
- ☐ Magnétoscope
- ☐ Canal Satellite
- ☐ TPS
- ☐ Câble
- ☐ DVD Vidéo
- ☐ Lecteur Mini Disc
- ☐ Lecteur MPEG-3 type Rio

44 Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors console de jeu) ?

- ☐ 1 à 10 heures
- ☐ 10 à 20 heures
- ☐ Plus de 20 heures

45 Regardez-vous la chaîne Game One ?

- ☐ Oui, souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Non, jamais

46 Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à

- ☐ La télévision
- ☐ Le sport
- ☐ Le cinéma
- ☐ Les sorties

Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !

Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.

Ben, voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Rue ____________________

____

Ville ____________________

Code postal ____________________

Jeu que vous souhaitez recevoir ____________________

____

Sur quelle console ? ____________________

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :

ENQUETE JOYPAD
BP 52
94202 Ivry sur Seine Cedex

L'Histoire des jeux vidéo

Par Papy Chris

Partie 10 : La révolution des consoles 32 bit[s]

1994 2000*

Alors que les 8 bits sont définitivement mortes et enterrées et que les 16 bits arrivent en fin de règne, voilà qu'une nouvelle génération de machines fait son apparition : celle des 32 bits (logique). Sega entre dans la danse avec sa Saturn, immédiatement suivi de Sony, que tout le monde regarde avec attention et qui devra, sur ce marché nouveau pour lui, faire ses preuves. Reste Nintendo, éternel petit dernier, qui prend son temps et observe, afin de se distinguer...

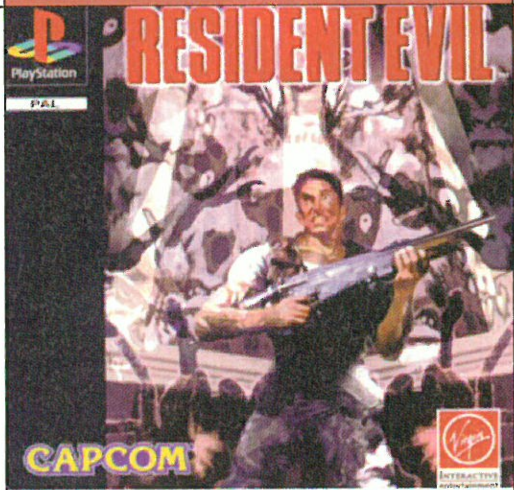
* les dates ne sont données qu'à titre indicatif. Elle[s] couvrent le sujet dont il est question sans se suivr[e] systématiquement d'un mois sur l'autre.

Résumé de l'épisode précédent : tandis que la Megadrive et la Super Nintendo dominent leur époque, il est de nombreux constructeurs qui tentent de s'imposer tant bien que mal sur le marché de plus en plus concurrentiel du jeu vidéo. Atari s'y brûlera les doigts, tout comme Apple, Philips ou Commodore. Le Japon domine le reste du monde mais même en son sein, les tentatives de certains constructeurs sont vouées à l'échec (avec la Nec PC-FX ou la Playdia, par exemple). Dur d'être au premier plan de la scène vidéo-ludique..

Fin 94, une nouvelle ère s'ouvre à nous. Une ère faite de jeux sur CD-Rom et où Sega, habitué à porter le premier coup, sort sa Saturn avant tout le monde. Sony suivra de très près avec sa PlayStation, mais nous en reparlerons plus tard. Voici donc le monde face à la Saturn, console massive et imposante, qui fera oublier tant bien que mal l'essai pathétique de Sega de proposer un accessoire estampillé 32 bits : le « champignon » 32 X, que l'on posait sur sa Megadrive et qui était censé permettre de réaliser des jeux autrement plus performants. On efface donc cet essai raté et on se concentre de nouveau sur un projet qui en vaut la peine. La Saturn ne sort pas toute nue. On y trouve tout d'abord Virtua Fighter qui, quoiqu'on en pense et en dise, reste le premier jeu de combat en 3D de l'histoire. Fidèlement adapté de l'arcade - on peut trouver ça risible aujourd'hui mais, à l'époque, cela nous a montré que le fossé entre jeux d'arcade et jeux consoles devenait de plus en plus mince - VF ne plaît cependant qu'à un public restreint, capable de faire abstraction de la simplicité des décors (3D grossière et sans effets) pour se concentrer sur l'intérêt du titre et sa jouabilité. Durant deux ou trois ans, les bons jeux vont se succéder sur Saturn. Citons en vrac Clockwork Knights, Nights into Dreams, Daytona USA (un titre à polémiques), Virtua Fighter 2 (sublime), Sega Rally, Panzer Dragoon ou encore Dragon Force. Sega se démarque évidemment grâce aux adaptations de ses titres arcade (Virtua Cop 1 & 2, qui utilisaient le flingue spécial, deux très bons titres pour les fans, ou encore ManX TT, simulation de moto) mais dans la guerre sans merci qui l'a opposé à la PlayStation, les coups reçus ont été mortels. Mais, au fait, que s'est-il donc passé ? Revenons quelques années en arrière et replongeons dans le contexte de l'époque... En gros, recentrons le débat !



Banjo-Tooie, superbe, prouve toute la maîtrise de Rare par rapport à la N64. Heureusement qu'il est là...



Resident Evil fera sensation sur PS. Un coup dur pour Sega, qui n'en profitera que bien plus tard.


Les adaptations de jeux SNK seront très réussies sur Saturn. Dans certains cas, il faudra néanmoins l'adjonction d'une cartouche mémoire spéciale.

Où Sega perd du terrain...

Sega aime être le premier sur un nouveau marché. A l'époque des 8 bits, il a suivi la vague Nintendo, essayant tant bien que mal d'imposer sa Master System. Lorsque la technologie 16 bits a été à peu près au point, Sega n'a en revanche pas attendu pour proposer au monde la Megadrive. Sur le coup, il s'en est plutôt bien sorti. Avec la Saturn, l'intention est la même : sortir avant son ou ses concurrents (on remarquera que pour la Dreamcast, c'est encore Sega qui a ouvert le bal). La firme japonaise sait que Nintendo a un projet mais qu'il est encore loin d'aboutir. Reste Sony, le petit nouveau, dont il faudra sûrement se méfier mais qui doit faire ses preuves. A un mois d'intervalle, les deux consoles sortent au Japon (fin 94). On a alors tout loisir de voir de quelle façon les machines se vendent et évoluent, en parallèle, et les commentaires vont bon train. Deux écoles se forment : certains ne jurent que par Sega, heureux de voir ses titres arcade adaptés et de pouvoir s'essayer à de « vrais » jeux, tandis



uper Mario 64, le premier jeu N64, reste encore naintenant un des tout meilleurs. C'est la force de lintendo : proposer de gros titres le plus rapidement ›ossible. Bon, ensuite, il faut attendre plus longtemps...

ue d'autres soutiennent avec véhémence la layStation, la trouvant à juste raison plus puissan-e (notamment dans le domaine de la 3D, dans lequel ı console s'est spécialisée) et disposant de jeux plus eaux et plus impressionnants. La bataille ensuite ait rage. Là où la Saturn propose Virtua Fighter, la layStation sort de son chapeau magique Toshinden 'abord (super-impressionnant à l'époque), puis ekken. Le coup porte et fait mal. Là où il y a Daytona SA, de l'autre côté il y a Ridge Racer. Chacun choi-t son camp mais, avec le temps, les titres d'ex-eption se multiplient sur PS et certains seront même daptés plus tard sur Saturn (c'est le cas de Resident vil, WipEout ou Tomb Raider), ce qui en fera une onsole quelque peu « has been ». Et puis il ne faut as s'y tromper : les jeux 3D sont moins beaux sur aturn que sur PS, et l'ère de la 2D - domaine dans quel la machine de Sega se distingue - est quelque eu tombée en désuétude. Il faut dire que, de son ıté, Sony fait dans le grandiloquent, avec des ımpagnes de pubs monstrueuses et le désir affiché e s'imposer comme le nouveau numéro 1 du marché déo-ludique. Un pari ambitieux qui aura fini par se érifier avec le temps. Mais dans ce domaine rien est jamais figé, c'est là la règle numéro un qu'il ut constamment avoir en tête... Cela, ajouté à des étails qui ont plus ou moins d'importance (les ıddles européens de la Saturn, par exemple, bien oins ergonomique que leurs homologues japonais) ront perdre crédibilité et assurance à Sega, qui cule ostensiblement face au raz de marée ayStation. Signalons aussi que Yu Suzuki lui-même, and créatif au sein de Sega (il est à l'origine de mbreux hits en arcade : Hang On, Out Run, After ırner, Virtua Fighter, Ferrari 355...), ne voit pas en Saturn la machine de ses rêves, pas assez puis-nte pour satisfaire ses besoins. Il l'avouera bien us tard, évidemment, à la sortie de la Dreamcast. ır cette dernière, en revanche, il proposera enmue, jeu en gestation dans son esprit et son ıdio depuis plusieurs années déjà...



ıa Fighter 2, sans doute le meilleur jeu de combat ı Saturn.

Monsieur le président...

Hiroshi Yamauchi est l'actuel président de Nintendo. Nombreux sont ceux qui s'attendent à le voir quitter son poste, puisqu'il va bientôt avoir 73 ans, mais il se maintient toujours fermement en place. M. Yamauchi est un grand homme, qui sait gérer son entreprise d'une main ferme et possède une bonne analyse du marché concurrentiel actuel. Néanmoins, son autoritarisme et ses idées parfois rétrogrades ne jouent pas toujours en sa faveur. Il faut dire qu'il a déjà quelque peu manqué de tact. Ainsi, dans une interview accordée à Forbes au mois de mai dernier, Yamauchi déclare que « Microsoft est une compagnie puissante, mais qui n'y connaît rien en jeu » (ce qui non seulement manque de diplomatie mais n'est aussi pas tout à fait vrai). Il parle également des joueurs PlayStation, au Japon, en les désignant comme étant « des gens qui se teignent les cheveux en bruns et passent leur temps à traîner dans le quartier d'Akihabara, à Tokyo » (ce n'est peut-être pas méchant mais ce n'est pas un franc compliment non plus). Bref, le président de Nintendo n'a pas la langue dans sa poche mais lorsqu'on sait que c'est en grande partie grâce ou à cause de lui que la N64 est une console « cartouche », on se dit qu'il n'a pas toujours été un parfait visionnaire. Toutefois, le train du progrès s'est de nouveau arrêté à la station Nintendo. Et cette fois, avec la GameCube, il semblerait que Hiroshi Yamauchi se soit décidé à le prendre...



Et Nintendo dans tout ça ?

Nintendo étonne. Et pas toujours dans le bon sens. Lorsque les 32 bits arrivent sur le marché, Nintendo joue la carte du bluff, avec des campagnes de pubs annonçant notamment sa 64 bits surpuissante, développée en collaboration avec Silicon Graphics (ils appelaient ça la « Reality Immersion Technology »), dont les stations de travail sont connues dans le monde entier et servent à réaliser les effets spéciaux des films les plus impressionnants. Le temps ne jouera néanmoins pas en la faveur du géant nippon qui, sur cette génération de consoles, perd de sa superbe et de son assurance. En fait, les erreurs seront multiples. Parmi elles, citons principalement l'arrivée tardive de la N64 sur le marché japonais (en juin 96) et, surtout, l'adoption du format cartouche, désormais tombé en désuétude depuis l'arrivée des 32 bits. Rappelons que bien des années avant la sortie de la PlayStation, Nintendo avait un projet de lecteur de CD-Rom développé conjointement avec Sony et que c'est Nintendo qui a tout annulé au dernier moment. Si l'on pouvait réécrire l'histoire, je me demande ce qui se passerait... Pour en revenir au problème de la cartouche, plusieurs raisons ont décidé Nintendo à choisir une nouvelle fois ce support : 1) Hiroshi Yamauchi (président de Nintendo) et Shigeru Miyamoto (créateur de Zelda, Mario, Donkey Kong...) ont toujours supporté la cartouche, arguant notamment du fait que les temps d'accès sont instantanés, 2) les licences cartouches ont toujours rapportés beaucoup d'argent à Nintendo et 3) le piratage leur semblait plus difficile avec ce support. Des arguments qui se tiennent mais, dans les faits, tout prouve qu'ils ont eu tort. De nombreux développeurs tiers, découvrant le succès de Sony, se détourneront de Nintendo pour développer sur PlayStation. Cela leur rapporte



Tekken premier du nom paraît grossier à nos yeux aujourd'hui. A l'époque pourtant, il n'y avait pas photo, comparé à Virtua Fighter...

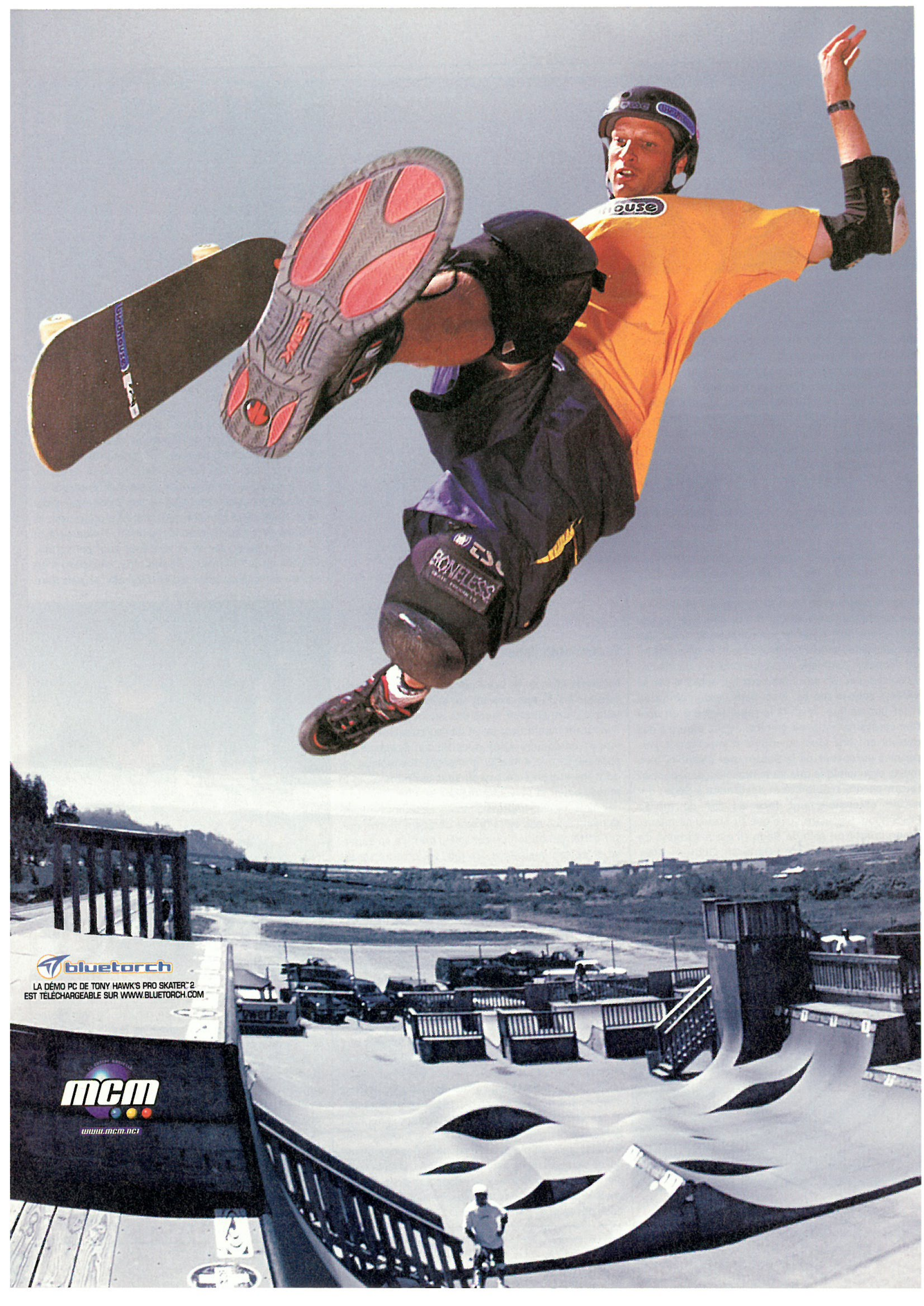
plus d'argent et il y a moins de contraintes. L'exemple le plus frappant est évidement celui de Square, développeur attitré de Nintendo jusque-là qui continuera sa saga Final Fantasy dans le giron de Sony. Par la suite, le géant nippon désavoué tentera d'innover en annonçant la sortie de son DD64 mais l'histoire nous aura montré que, d'année en année, le produit sera éternellement repoussé. Finalement, il ne sortira qu'au Japon et fera tout sauf sensation. Encore un joli planté... Néanmoins, Nintendo s'en sortira sans casse grâce au développeur anglais Rare



Nights, héros emblématique de la Saturn.

(qui proposera aux joueurs N64 certains de plus beaux fleurons de la console : GoldenEye, Banjo & Kazooie, etc.), grâce à sa Game Boy au succès incroyable et incontesté et, enfin, grâce au phénomène Pokémon, qui aura permis au géant nippon d'engranger des milliards. La bonne tenue de la N64 sur le marché américain jouera également en sa faveur. Bref, aussi étonnant que cela puisse paraître, Nintendo s'en sera finalement mieux tiré que Sega pendant ces années 1995-2000 (la Saturn disparaît de la circulation en 1998). Reste à voir maintenant ce que réserve l'avenir à tous ces ténors du jeu vidéo...

A suivre...


bluetorch
LA DÉMO PC DE TONY HAWK'S PRO SKATER™ 2
EST TÉLÉCHARGEABLE SUR WWW.BLUETORCH.COM
mcm
www.mcm.net
BONELESS

Bu$iness Pad

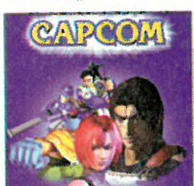
PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Avec un mois d'avance, l'actu' PlayStation 2 se fait de plus en plus insistante. Dernière ligne droite pour Sony avant le lancement d'une console qui tarde tout de même à faire ses preuves. Les jeux débarquent, les annonces se suivent, oui, mais les bons jeux se font toujours attendre. Inquiétant ? Pas encore, mais méfiance tout de même. En effet, du côté de Nintendo, Microsoft et même Sega (qui continue à proposer les meilleurs jeux du moment), la concurrence s'organise. Il va y avoir du sport...



Capcom aux commandes



L'Europe du jeu vidéo n'est plus ce qu'elle était. C'est en effet avec un brin de non-nostalgie (nouveau concept) qu'on se souvient de l'image de marché frileux que renvoyait il y a encore quelques années le Vieux Continent. Les temps changent, je ne vous apprends rien. En clair, désormais, les éditeurs se font pas mal de gros sous chez nous et nous trouvent donc tout à coup très sympathiques. Dernière preuve en date, la décision de Capcom qui devrait (conditionnel) désormais éditer lui-même ses titres PlayStation 2 (Street Fighter EX3, Onimusha, etc.) en Europe. Il faut rappeler que jusqu'à présent, l'édition des jeux Capcom était assurée par Virgin et Eidos. Subtilité de l'annonce, les deux compères pourront continuer à éditer les produits Capcom sur PlayStation et Dreamcast. Mais bon, cette déclaration ne devrait pas vraiment les ravir, tout de même...

La Super Nintendo : le retour !

Il faut de tout pour faire un monde... et plus particulièrement le retour fracassant d'une console mythique : la Super Nintendo ! C'est officiel, fin novembre au Japon, Nintendo s'apprête à sortir Metal Slader Glory : Director's Cut sur la Super Famicom. Que d'émotions. Pour dresser l'historique de l'événement, sachez que cette nouvelle version de Metal Slader Glory (sorti initialement en 91, tout de même) devrait inclure des musiques inédites, mais surtout des graphismes retravaillés. Pour se procurer le titre, nos amis nippons (bah oui, pour les Ocidentaux, faut pas trop rêver non plus), devront se connecter à l'un des fameux Nintendo Power Rewritable Cart System. Pour ceux qui ne seraient pas encore supra au courant, il s'agit de bornes où il est possible de télécharger des jeux Nintendo, qui se gravent ensuite directement sur une cartouche. Avantage de la chose : vous pouvez trouver le jeu à n'importe quelle heure du jour et de la nuit (les bornes se situant souvent dans des sortes de supermarchés ouverts 24/24) et ce principe supprime les problèmes d'approvisionnement des boutiques. La rupture de stock n'existe plus, enfin sauf pour les cartouches vierges, mais cela est un autre problème. Morale de l'histoire : la Super Nintendo n'est pas encore tout à fait morte... Quelle classe !

Square s'adresse à ses fans

Le samedi 23 septembre, le Square Millenium Tour faisait escale à Paris. Un événement festif auquel nous vous permettions de participer (un petit coucou aux heureux gagnants) et qui conviait près de 200 fans triés sur le volet pour découvrir quelques jeux Square dont certains inédits en France. Ainsi outre la possibilité de s'essayer (si ce n'était déjà fait) aux titres du catalogue Square Europe (Vagrant Story, Parasite Eve 2, Saga Frontier 2, etc.), de jouer à une version anglaise de Final Fantasy IX, d'admirer une présentation du système Play Online (le portail Internet de Square) et de découvrir une vidéo inédite de The Bouncer (la véritable attraction de la journée ; voir les News !), les heureux élus ont pu s'affronter lors d'un concours Ehrgeiz (avec des figurines de Front Mission 3 et autres sympathiques goods Square à la clef). Finalement, une session de questions-réponses avec le traducteur principal de Square Europe fut organisée. Confirmation d'ailleurs, que pour des raisons de coûts/délais de traductions et d'orientation de marché (objectif Play 2 à fond !), Chrono Cross et Legend of Mana ne verront jamais le jour chez nous. Une journée que certains auraient espérée plus riche en surprises, mais qui a néanmoins le mérite de prouver que Square reste l'un des rares développeurs à vraiment se soucier de ses fans. Bravo.

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'octobre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (les sorties des derniers titres PlayStation 2 et Dreamcast ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (Etats-Unis).

Top 5 japonais

1. Dragon Quest VII (PS)
2. Mario Tennis 64 (N64)
3. Gekkikukan Pro Baseball (PS2)
4. Mario Story (N64)
5. Koro Kor Kirby (GBC)

Top 5 européen

1. Spider-Man (PS)
2. Sydney 2000 (PS, DC)
3. Pokémon Jaune (GBC)
4. Tenchu 2 (PS)
5. Rayman 2 (PS, DC, N64)

Top 5 États-Unis

1. NFL 2K1 (DC)
2. Madden NFL 2001 (PS, N64)
3. Parasite Eve 2 (PS)
4. Mario Tennis 64 (N64)
5. Special Ops (PS)

Quantité vs qualité : un match au sommet

Pas la peine de jouer les devins de l'Apocalypse : la PlayStation 2 sortira le 24 novembre prochain. Pour l'Europe, ce sont près de 500 000 machines qui sont attendues, ce qui reste assez faible pour 17 pays (3 millions de machines sont néanmoins prévues d'ici mars 2001). Le petit hic, c'est que le Joypad de décembre ne sortira pas avant le 27 novembre. Vous avez compris, il existera donc un petit décalage de 3 jours entre ces deux événements (n'ayons pas peur des mots). Pourtant, afin de vous tenir supra au courant des 33 titres (soit 7 de plus qu'aux Etats-Unis) que vous risquez de trouver le fameux « day one » aux côtés de la Play 2, nous vous avons concocté une liste des jeux constituant ce tant attendu line-up. Ok, il faut reconnaître que la quantité de jeux accompagnant la sortie d'une console n'avait jamais été aussi conséquente, mais question qualité, hum, c'est pas vraiment ça. Rendez-vous dans le Pad de décembre pour des tests sans concession…

Jeux prévus pour le 24 novembre

Aqua-Aqua Wetrix 2	Zed 2/SCI
Disney's Dinosaur	Ubi Soft
Dynasty Warriors	Koei/Midas
Eternal Ring	From Software/Crave
Evergrace	From Software/Crave
F1 World Grand Prix	Konami
F1 World Racing Championship	Ubi Soft
Fantavision	SCEI/SCEE
FIFA 2001	Electronic Arts
Gradius 3 & 4	Konami
ISS	Konami
Kessen	Koei/Electronic Arts
Madden NFL 2001	Electronic Arts
Midnight Club	Angel Studios/Take 2
NHL 2001	Electronic Arts
Pro RC Revenge	Acclaim
Rayman Revolution	Ubi Soft
Ready 2 Rumble Boxing : Round 2	Midway
Ridge Racer V	Namco/SCEE
Silent Scope 2	Konami
SSX Snowboard Supercross	Electronic Arts
Super Bust a Move	Taito/Acclaim
Swing Away Golf	T&E Software/ Electronic Arts
Smugglers Run	Angel Studios/Take 2
Summoner	Volition/THQ
Tekken Tag Tournament	Namco/SCEE
Timesplitters	Free Radical Design/Eidos
Type S	Electronic Arts
Theme Park World	Electronic Arts
Top Gear Daredevil	Kemco
Track and Field	Konami
Wild Wild Racing	Rage Games
X Squad	EA/Electronic Arts

Décembre 2000 : 13 titres supplémentaires dont

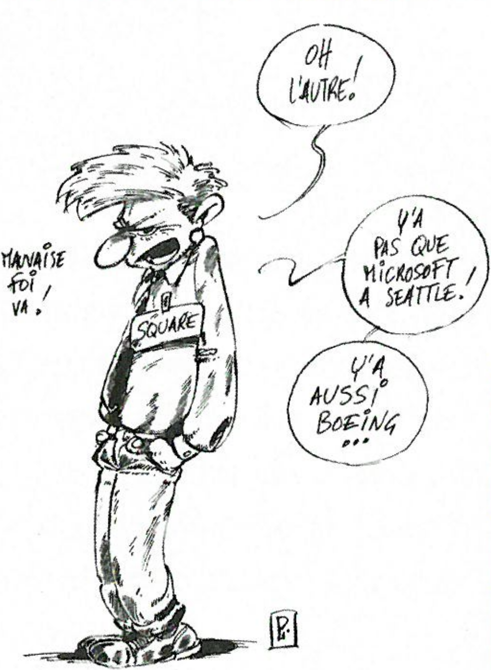
Cool Pool	Ornith/Take 2
Dead or Alive 2 : Hardcore	Tecmo/SCEE
F1 Championship Season 2000	Electronic Arts
H30 Surfing	Team 17/Take2
NBA 2001	Electronic Arts
Orphen	Kadokawa Shoten/Activision
Street Fighter EX3	Arika/Capcom
Stunt GP	Team 17/Titus Interactive

De janvier 2001 à mars 2001 : une cinquantaine de titres prévus dont

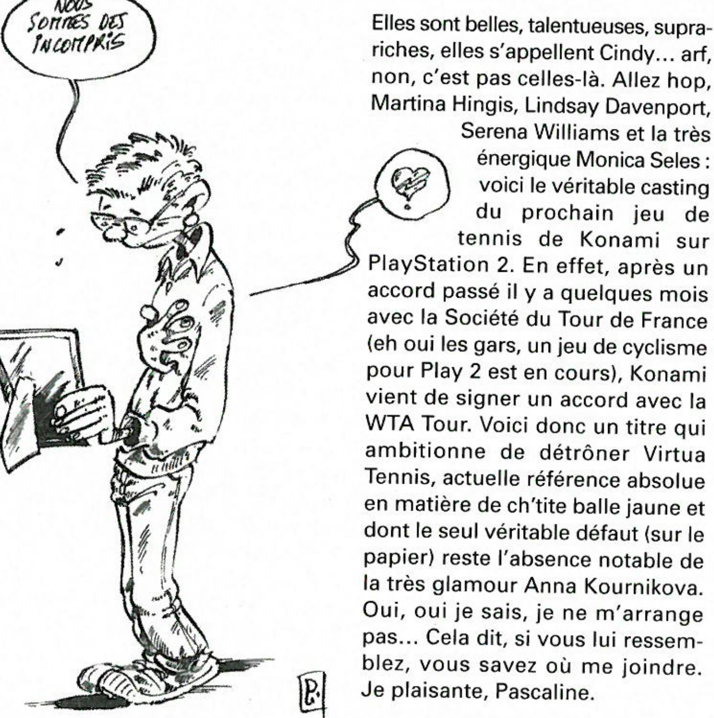
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft
Dark Cloud	SCEI/SCEE
Starwars : Starfighter	LucasArts
Knockout Kings 2001	Electronic Arts
Herdy Gerdy	Core Design/Eidos
Eden	Core Design/Eidos
The Bouncer	Squaresoft
The World is not enough	Electronic Arts
Unreal Tournament	Epic/Infogrames
WipEout Fusion	SCEE
Gran Turismo 3	Polyphony Digital/SCEE
Formula 1 2001	SCEE
Moto GP	Namco/SCEE

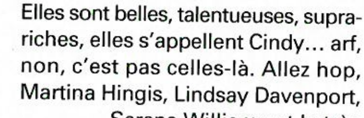
Electronic Arts et Square, partenaires de Microsoft ?

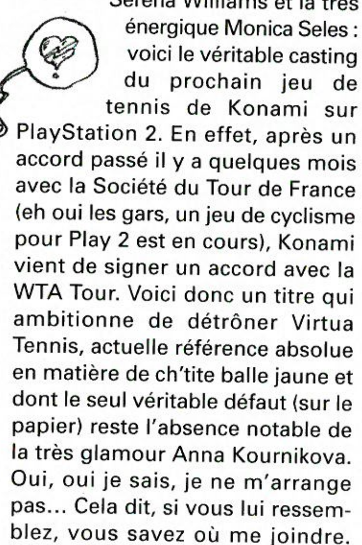
Microsoft avait soigné son effet en dévoilant son imposante liste des 150 développeurs (pas tous prestigieux, mais bon) ayant signé pour développer sur X-Box. Oui mais voilà, même si Namco, Konami, Capcom, sont là, deux grands noms manquent à l'appel : Electronic Arts et Square ! Pourtant, tout espoir ne semble pas perdu. En effet, Microsoft serait actuellement en pourparlers avec ces deux acteurs majeurs. En ce qui concerne Electronic Arts, Jeff Brown (vice-président de la communication) a d'ailleurs déclaré : « EA travaille avec Microsoft depuis quelques mois déjà (…). Pour l'instant nous allons continuer dans ce sens, en espérant qu'un accord de partenariat sera trouvé. Nous pensons que nos jeux seront impressionnants sur X-Box. » Ainsi, si la situation semble assez claire en ce qui concerne Electronic Arts, du côté de Square, le mystère aurait aussi tendance à s'éclaircir. En effet, interrogé à ce sujet, l'un des responsables de Square s'est permis de jouer les Père Fouras. Jugez plutôt : « Nous n'avons rien signé avec Microsoft. En revanche, dans les prochains jours, nous avons rendez-vous avec une société basée à Seattle (ndlr : où se tient le siège de Microsoft) pour discuter d'un éventuel accord… » Ben voyons. Jusqu'à présent restés fidèles à Sony, EA et Square semblent toutefois bien prêts à se laisser tenter par l'aventure X-Box. A suivre…



Konami prend la balle au rebond







Elles sont belles, talentueuses, supra-riches, elles s'appellent Cindy… arf, non, c'est pas celles-là. Allez hop, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Serena Williams et la très énergique Monica Seles : voici le véritable casting du prochain jeu de tennis de Konami sur PlayStation 2. En effet, après un accord passé il y a quelques mois avec la Société du Tour de France (eh oui les gars, un jeu de cyclisme pour Play 2 est en cours), Konami vient de signer un accord avec la WTA Tour. Voici donc un titre qui ambitionne de détrôner Virtua Tennis, actuelle référence absolue en matière de ch'tite balle jaune et dont le seul véritable défaut (sur le papier) reste l'absence notable de la très glamour Anna Kournikova. Oui, oui je sais, je ne m'arrange pas… Cela dit, si vous lui ressemblez, vous savez où me joindre. Je plaisante, Pascaline.

Zique Pad

Avec l'arrivée imminente de Zelda Majora's Mask, la fin de l'année sera bel et bien placée sous le signe d'une saga unique de Nintendo ! Pendant deux mois, Zique Pad ouvre ses pages aux chefs-d'œuvre de Shigeru Miyamoto, et plus précisément aux compositions de Koji Kondo. Homme de l'ombre, Kondo San reste pourtant à l'origine d'un des thèmes les plus célèbres et appréciés de l'Histoire du jeu vidéo. L'univers de Zelda, la féerie et la magie qui s'en dégagent, oui, c'est une certitude nous lui devons tous beaucoup... Alors, si les interviews disparaissent temporairement, c'est pour mieux se plonger dans l'histoire musicale de cette série mythique. Un tour d'horizon qui s'articulera sur deux mois et autour de 6 albums d'exception. Plus que jamais, vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Par Gollum

Zelda, une saga unique

The Legend of Zelda Sound & Drama

• **Référence** : SRCL-2940 • **Compositeur** : Koji Kondo
• **Durée** : Disque 1 : 44'10 (9 plages) • Disque 2 : 54'12 (40 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Avis

Probablement le meilleur album de Zelda. Extrêmement complet, soigné et envoûtant, ce Zelda Sound & Drama devrait combler tous les inconditionnels de cette mythique saga. Un album coup de cœur, d'une richesse musicale rare et à l'impact émotionnel incomparable. Le chef-d'œuvre de Koji Kondo, tout simplement.

En 1986, une aventure signée Shigeru Miyamoto embrasait la NES. The Legend of Zelda venait de voir le jour. Pourtant à cette époque, personne n'imaginait que plus de 15 ans plus tard, le jeune elfe Link arpenterait avec toujours plus de vaillance nos écrans. Une légende était née. Une légende au scénario passionnant, aux graphismes soignés bien sûr, mais qui puisait aussi sa force dans sa bande son, déjà exceptionnelle pour une vieille 8 bits. Il faudra pourtant attendre 1994, et la sortie de Zelda : A Link to the Past (sur Super Nintendo), pour voir Nintendo éditer ce copieux album baptisé The Legend of Zelda Sound & Drama. Il s'agit là d'un coffret somptueux doté de 2 CD au contenu bien différent, aussi bien dans le fond que dans la forme. Afin de respecter la chronologie des jeux, nous débuterons par le second CD. Soucieux de satisfaire les fans de la première heure, Koji Kondo s'est employé à proposer une palette la plus complète possible de ses œuvres. Ainsi, les 11 premières plages de ce CD reprennent les plus marquantes mélodies du Zelda original sur NES. Bien évidemment, les plus mélomanes d'entre vous éprouveront peut-être quelques difficultés à l'écoute du son grésillant de la NES, mais le charme reste indéniable. Ici, peu d'emphase, mais des mélodies travaillées et qui, dans le fond (mis à part la qualité des synthétiseurs), gardent tout leur impact. Un titre comme Underworld, par exemple, procure toujours autant de sensations avec ses crescendos emprunts de nostalgie. A noter aussi la plage Ending, s'illustrant par sa mélodie guillerette qui rappellera à certains les thèmes des Mondes de glace d'un certain Super Mario 64... La suite du CD est réservée à la B.O. de Zelda 3. Une pure merveille, tant le saut qualitatif reste impressionnant. Maîtrise de la composition, variété des instruments et richesse des thèmes développés, Koji Kondo donne ici la pleine mesure de son talent. Dès l'Opening, le rythme s'emballe avec des accords assez sombres. Une tendance qui s'affirmera ensuite dans Time Of The Falling Rain à souligner pour son excellent thème lié au suspens. Par la suite, un tourbillon de musique et de sentiments vous happera... surtout pour ceux qui ont eu la chance de jouer à ce chef-d'œuvre : la tristesse avec les chœurs très touchants de Church, la peur et le mystère soulignés par les cors et les nappes sonores distantes dans Sanctuary Dungeon, l'insouciance et la féerie repris à la flûte pour Forest, ou encore la fierté et l'aspect chevaleresque mis en valeur par les tambours et les trompettes dans Hyrule Castle... Vous l'aurez compris, impossible d'être exhaustif tant cet album s'illustre par sa richesse thématique. Et encore, le meilleur reste à venir. En effet, le premier CD de ce coffret renferme 8 titres de Zelda 3 réarrangés avec des synthétiseurs de grande qualité. L'Overworld, thème générique de Zelda, prend bien évidemment une autre dimension. Toutefois, c'est probablement le titre The Goddess Appears et sa mélodie cristalline développée au piano et à la guitare acoustique qui constitue le véritable joyau de cet album. Apaisante, contemplative, la musique véhicule un petit côté irréel qui la rend instantanément émouvante. A noter aussi la reprise très convaincante de Sanctuary Dungeon, toujours plus oppressante et orchestrée de main de maître. Quant à la dernière plage, il s'agit d'un « Drama » (une histoire tout en japonais reprenant l'univers de Zelda) de plus de 17 minutes qui viendra conclure avec originalité ces deux heures de musiques exceptionnelles.





LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques tels que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(http://www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(http://www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(http://store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(http://www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(http://www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. ON ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois vous retrouverez donc de petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de huit étoiles correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

The Legend of Zelda Ocarina of Time

• **Référence** : PCCG-00475 • **Durée** : 78'01 (82 plages)
• **Compositeur** : Koji Kondo

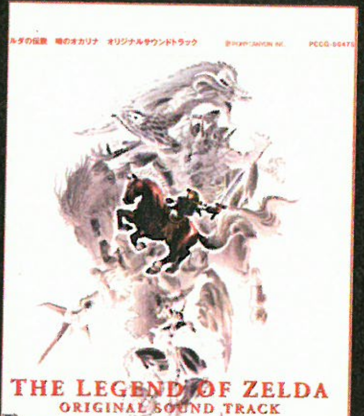
Avis

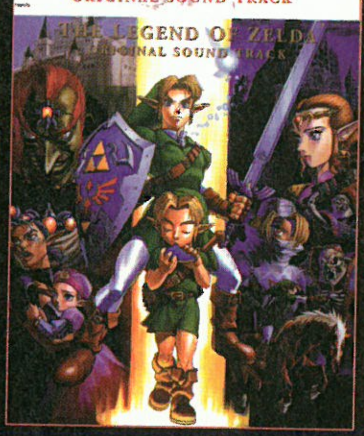
Si le format cartouche de la Nintendo 64 limitait indéniablement la qualité sonore, les musiques de Ocarina of Time ne devraient pas vous laisser insensibles. Sachant se faire énergiques, calmes, mystérieuses ou joyeuses, les mélodies de ce Zelda risquent de vous marquer.

Dans la saga Zelda, cela ne fait aucun doute, il y aura un avant et après Zelda Ocarina of Time. Sans contestation possible, ce premier volet Nintendo 64 a véritablement révolutionné la saga aussi bien au niveau technique, que pour la manière d'envisager l'aventure. La mise en scène est désormais omniprésente et cet aspect cinématographique se retrouve bien évidemment retranscrit dans la partition de Koji Kondo. Pour parvenir à cet effet, Kondo San ne s'est pas contenté de mettre au goût du jour d'anciens thèmes. Bien évidemment, certains ont été retenus, comme Great Fairy's Foutain ou le fameux Gannondorf's Theme qui reprend en fait, à la note près (mais en un peu plus accéléré), le thème Priest de Zelda 3 sur Super Nintendo. Mais dans l'ensemble tout est neuf. A noter d'ailleurs l'absence pure et dure du traditionnel thème de Zelda Overworld.



Principale nouveauté : cet album possède globalement un ton bien plus sombre que précédemment, et des titres tels que Chamber of the Sages où les chœurs se font plus présents, ou encore Inside Ganon's Castle avec ces lugubres accords plaqués au piano, en sont les parfaits exemples. Intéressant aussi de remarquer que la plupart des donjons disposent de thèmes d'ambiance plus que de véritables mélodies, comme cela était le cas dans les précédents Zelda. Ainsi, les plages Inside the Deku Tree, mais plus encore Dodongo's Cavern ou Fire Temple, sont constituées quasi-intégralement d'effets sonores et non de musiques. Il en découle une sensation de mystère toujours plus affirmée. Un aspect particulièrement bien développé d'ailleurs dans Forest Temple où, derrière une rythmique légèrement tribale, viennent s'intercaler des nappes diffuses et tournoyantes. Les genres musicaux cohabitent de manière assez hétérogène puisque vous naviguerez entre des sonorités orientales (Spirit Temple), des thèmes enjoués comme Fairy Flying, ou encore des phrasés apaisants à l'image de Zora's Domain. Il est aussi amusant de remarquer que la mélodie Spiritual Stone s'inspire librement du thème principal de Ben Hur composé en 1959 par Miklos Rozsa ! Toutes les mélodies jouées à l'ocarina ont d'ailleurs été intégrées en fin d'album ; sachez à ce sujet qu'un mini-ocarina était d'ailleurs inclus dans les 5 000 premiers coffrets collector. Riche et varié, Ocarina of Time dispose d'un spectre musical des plus étendus, mais surtout des plus agréables à écouter en se remémorant ses aventures aux côtés de Link. On regrettera simplement que Nintendo se soit contenté d'éditer cet album dans une version un CD. En effet, faute de place, de nombreuses plages ne bouclent même pas deux fois, élément assez dommage pour le confort d'écoute. Rassurez-vous, il n'en sera pas de même pour la B.O. de Majora's Mask, mais vous en saurez plus le mois prochain...





The Legend of Zelda Ocarina of Time Hyrule Symphony

• **Référence** : ZMCX-102 • **Durée** : 42'50 (13 plages)
• **Compositeur** : Koji Kondo, Akito Nakamura, Kozue Ishikawa et Minako Hamano

Suite au succès de l'album Ocarina of Time, Nintendo a mis en chantier une version orchestrale. Un album très soigné, dont l'originalité réside cependant dans le choix des instruments. Ainsi, afin de proposer des mélodies fraîches et d'insuffler un esprit apaisant, Ryuichi Katsumata (qui se chargea des arrangements orchestraux) a préféré privilégier le caractère intimiste d'un ensemble de cordes à la puissance d'un orchestre complet. Selon les plages, un piano, quelques accords à l'ocarina ou à la guitare pourront se faire entendre, mais dans le fond, il s'agit plus d'un album type musique de chambre. Bien évidemment, un tel choix conditionne le caractère lyrique des musiques réorchestrées, et il n'est donc pas étonnant de s'apercevoir que Koji Kondo a surtout retenu des thèmes enjoués comme Zora's Domain par exemple. Autre élément notable : le caractère très précis des arrangements, qui s'accordent peu de liberté par rapport aux compositions initiales. Le rendu n'est donc pas vraiment surprenant, c'est indéniable, mais sonne toujours très juste. Et puis, à l'image d'un titre comme Title, il subsiste un doux caractère intemporel très plaisant. Les pièces sont parfois contemplatives, comme Kakairko Village ou Princess Zelda, et savent aussi se faire énergiques, comme le prouve Gerudo Valley. Il s'agit d'ailleurs de l'un des atouts des cordes qui, par leur aspect tranchant, peuvent à tout moment faire glisser la pièce vers des sentiments diamétralement opposés. Sans oublier que quelques phrasés de pizzicati peuvent aisément ajouter cette touche d'insouciance très bien retranscrite dans Kokiri Forest. Sans oublier non plus le magnifique chant de Lon Lon Ranch. Une voix douce et suave en guise d'accompagnement de cette mélodie, cela suffira à persuader certains que la voix doit être envisagée comme un instrument à part entière. Dans un autre registre, à l'image de la B.O. de l'Ocarina of Time, les mélodies à l'ocarina sont ici toutes présentes. Enchaînée avec souplesse, cette plage donne lieu à de magnifiques envolées. En conclusion, le Legend of Zelda Medley reprend avec emphase différents thèmes des précédents épisodes, parmi lesquels vous retrouverez le Dark Overworld de Zelda 3, le thème des donjons de Zelda 1, et bien évidemment le thème principal de la saga. Envoûtant...



Avis

Dans un registre bien différent de Sound & Drama, cet Hyrule Symphony mérite toutefois toute votre attention. Orchestration maîtrisée, composition apaisante, l'ensemble se montre de grande qualité. Alors, même si nous aurions peut-être souhaité l'apparition de quelques thèmes plus sombres, Hyrule Symphony a clairement opté pour un registre intimiste. A noter la très grande classe du coffret.



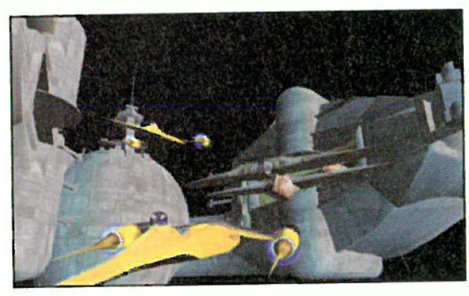
NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@cybercable.fr)

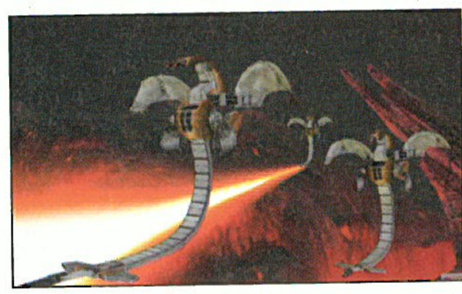
Petite séquence « Bouillon de culture » ce mois-ci, avec un livre que je parcours avec intérêt en ce moment : « La première gorgée de bière (et autres plaisirs minuscules) » de Philippe Delerm. C'est un petit bouquin qui met l'accent sur les plaisirs simples de la vie : lire sur la plage, commander un banana split, aller chercher des croissants aux premières lueurs de l'aube... Car c'est bien ce qui nous gangrène aujourd'hui : l'éternelle fuite vers l'avant et l'oubli d'une lenteur qu'on ne mérite plus. A méditer entre deux smarties.

PlayStation PlayStation 2

Si ce n'est pas encore l'alerte rouge pour Sony, on peut d'ores et déjà jeter un coup d'œil sur l'orange. Aux Etats-Unis, par exemple, où le lancement de la PS2 devait se faire avec un million d'unités, les prévisions ont été revues à la baisse pour ne plus atteindre qu'un modeste 500 000 consoles disponibles. Officiellement, on explique que cela est dû à certaines difficultés rencontrées lors de la fabrication de composants. Officieusement, certains pensent plutôt que Sony cherche un système de protection digne de ce nom pour éviter de faire de la **PS2 un lecteur de DVD multi zones** et ne pas se mettre tous les constructeurs à dos. Il semblerait toutefois que, dans les semaines suivantes, un « débarquement » de 100 000 PS2 soit prévu de façon hebdomadaire. SCEA compte ainsi distribuer 3 millions d'unités de sa nouvelle console d'ici la fin de l'année fiscale (31 mars 2001) aux Etats-Unis. Et 10 millions dans le monde. Sony réussira-t-il son pari ? Qui vivra verra...



Extraits d'une interview de Reeve S. Thompson, producteur de « **Star Wars Episode I : Starfighter** », prévu sur PS2 : « L'histoire du jeu est parallèle à celle de « La menace fantôme » ; elle est originale et présente de tout nouveaux personnages (...) Le gameplay du jeu se situe entre celui de Rogue Squadron, pour le côté arcade, et celui de X-Wing, en ce qui concerne la stratégie (...) Le jeu est divisé en 14 missions. Chacune d'elle se déroule à moitié dans l'espace et à moitié sur le terrain. Par terrain, j'entends les 3 planètes présentes dans le jeu et au-dessus desquelles vous pouvez évoluer (...) Il y a un paysage en particulier qui a impressionné beaucoup de monde, dont certains ingénieurs de chez Sony : c'est un canyon à l'intérieur duquel vous pouvez voler et qui a rendu photo-réaliste très impressionnant. C'est en voyant de telles choses qu'on se dit que la PS2 est capable de jolies prouesses ».



Taito prévoit de sortir le premier jeu PS2 à reconnaissance vocale : **The Greatest Striker**. Un jeu de foot, donc, dans lequel vous êtes censé pouvoir diriger vos joueurs à la voix (!). Il y aura également des conditions météo qui pourront changer en temps réel. On attend de voir Greg jouer à ça, avec une certaine impatience ici...

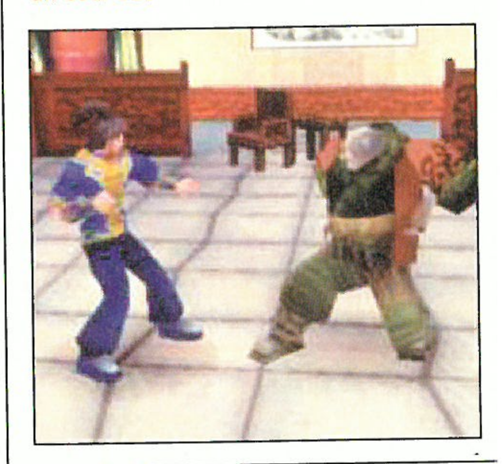


En à peine un mois, Activision a écoulé plus d'un million d'exemplaires de **Tony Hawk 2** aux Etats-Unis. Des ventes très satisfaisantes, donc, qui verront peut-être cette digne suite dépasser le nombre total de ventes du premier opus, qui s'était, lui, vendu à plus de trois millions et demi d'exemplaires. Ah, mais qu'apprends-je à l'instant ? Il semblerait qu'au niveau mondial, ce soit tout bonnement 2 millions d'exemplaires du jeu qui se soient vendus ! Nul doute qu'à ce rythme-là, les 3 millions risquent d'être atteint, voire dépassés, au moment où vous lirez ces lignes. Comme quoi, Tony Hawk n'est pas seulement le roi des tricks : c'est aussi celui des records de vente. Signalons enfin, pour terminer, que Tony Hawk 3 est d'ores et déjà prévu sur PS2 et Xbox.

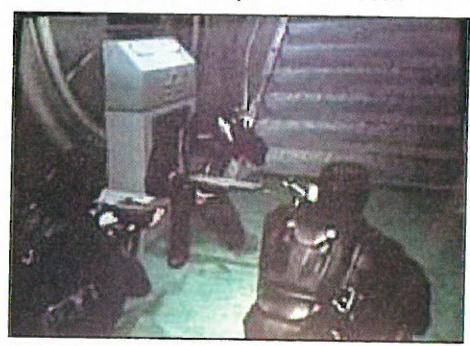
Gran Turismo 2000 ASpec 1 (titre japonais), renommé **Gran Turismo 3** aux Etats-Unis et en Europe, va pouvoir se jouer en link (avec 2 consoles, 2 télés, etc.). Pour tous ceux qui ne seraient pas assez fortunés pour cette option grand luxe, un mode écran splitté est heureusement prévu. Quoiqu'il en soit, GT 2000 reste sans doute LE titre le plus attendu de la PS2, et celui qui va enfin nous montrer de quoi cette console est véritablement capable.



Gros plan sur un jeu PS assez amusant : **The Eagle Shooting Heroes**. Développé par la branche chinoise de Sony Computer Entertainment (SCEH, basée à Hong-Kong), ce titre mélange allégrement RPG et kung-fu (!). Les combats proposeront des participants en 3D (maîtres d'arts martiaux donc) et l'histoire aura pour cadre la Chine du XIème siècle. On dit aussi qu'il y aurait plusieurs heures (jusqu'à 5 !) de cinématiques (CG et temps réel). Si cela se vérifie, j'imagine que le jeu ne tiendra pas sur un seul CD.



Jaleco travaille sur un nouveau titre PS2 : **Navy Force**. Le concept d'infiltration et de « coups en douce » semble marcher fort en ce moment puisqu'après des titres comme Metal Gear Solid, Swat 3, Rogue Spear ou Deux Ex (plates-formes consoles et PC confondus), ce jeu vient leur faire de la concurrence. On l'espère sérieuse...



Tiens, un jeu PS2 très heroïc fantasy : « **Legion : the Legend of Excalibur** ». Ce titre de Seven Studios devrait mettre en scène les chevaliers de la table ronde (vous incarnerez à priori Arthur Pendragon) et vous faire revivre de grands moments d'émotions. Jeu de stratégie autant que d'action, ce titre a été pensé et conçu par Erik Yeo, à qui l'on doit tout de même déjà Command & Conquer. De bien belles batailles en perspective, donc, mais pas prévues avant 2001... En tout cas, leurs images sont bien classes et vous pouvez y jeter un coup d'œil de plus près sur le http://www.sevenstudios.com/Games/gamesframe.html

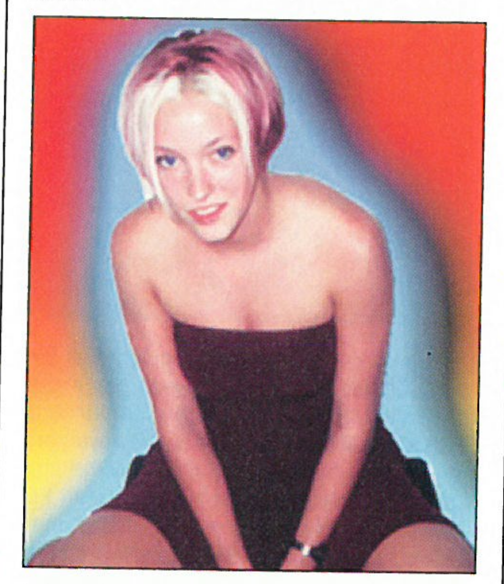


Preuve d'amour d'un fan à l'univers d'Oddworld : son bras tatoué, entièrement recouvert de « mudokonneries » et autres joyeusetés, avec la tronche d'Abe au centre. C'est plutôt gonflé, dans le concept, et Oddworld Inhabitants a présenté Rich Figlia, de New York City, sur son site officiel, en tant que « fan du mois ». Tu m'étonnes. Ils sont fous ces Ricains... Si vous voulez voir ça par vous-même, rendez vous sur le http://www.oddworld.com/alf/owalfiction.html



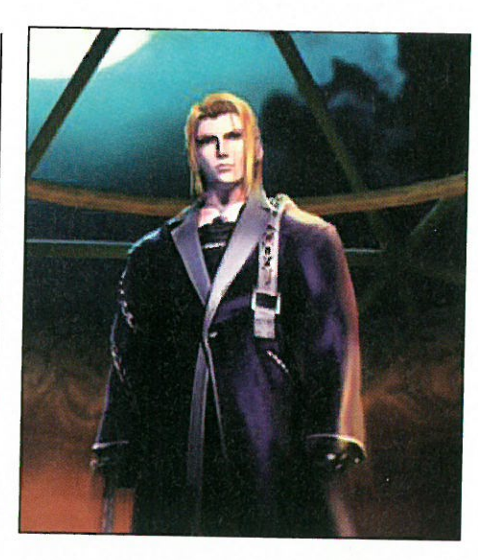
Silent Hill 2 devrait être plus simple et facile d'accès que le premier opus, d'après Tetsuhiro Imamura, directeur du jeu. De plus, même si la PS2 permet d'éliminer les effets de brouillard, ils seront néanmoins toujours présents dans cette nouvelle version, parce que « c'est un peu la marque de fabrique de Silent Hill ». En revanche, cette brume omniprésente pourra être gérée d'une nouvelle manière, en se dispersant par exemple au moment où une personne la traverse. Ambiance...

Tenez, le mois dernier, je vous parlais du concours **Parasite Eve II**, avec la recherche du sosie d'Aya Brea. Bon, à l'heure où j'écris ces lignes, je ne sais pas encore qui a gagné, mais j'ai quand même trouvé quelques photos. Je vous mets celle de la plus ressemblante à mon goût et si ce n'est pas elle qui gagne (au fait, elle s'appelle Jen Stover et habite a Austin, au Texas), je suis curieux de voir à quoi va ressembler l'heureuse élue...





Et hop, voilà de nouvelles photos de **The Bouncer**, qui a l'air de se bonifier avec le temps mais dont la date de sortie est toujours un peu plus repoussée (ce qui est tout de même très énervant). Alors cette fois, on apprend qu'il y a dans le jeu un système appelé « ACS » et qui correspond en fait à la possibilité qui vous est offerte de choisir un personnage avant une mission (pas de quoi en faire un plat donc). Le truc, c'est que selon le perso que vous incarnez, vous pouvez a priori terminer la mission de façons différentes. Il serait donc nécessaire d'y rejouer plusieurs fois si l'on veut découvrir toutes les subtilités de ce jeu. (http://www.playonline.com/bouncer/)



Kessen II, de Koei, à d'ores et déjà été présenté lors d'une conférence de presse. Le jeu, évidemment toujours prévu sur PS2, se veut plus dynamique et plus dramatique que le premier épisode. Ainsi, le nombre de guerriers présents sur un même écran va passer d'une centaine à environ 500 (!). De plus, le joueur pourra cette fois utiliser des sorts magiques en complément de sa stratégie militaire. Kessen II proposera 30 niveaux, qui proposeront des décors avec des châteaux, des rivières et mêmes des batailles nocturnes. De nombreux acteurs et actrices japonaises prêteront également leur voix à certains personnages du jeu.Un titre soigné, donc, reste à voir dans quelle mesure il sera passionnant...







PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@cybercable.fr)

Dreamcast



Les auteurs de Jet Set Radio ont déjà mis en chantier un nouveau projet. Leur prochain jeu, **Hundred Sword**, développé parallèlement sur Dreamcast et les bornes d'arcade Naomi n'a rien à voir avec les anciens jeux de Smile Bit. Ce titre est défini comme un Warcraft-like, c'est-à-dire un jeu de stratégie en temps réel. Etonnant pour la part d'un développeur japonais mais après tout on commence à s'habituer à voir Sega innover.



Je me souviens des parties frénétiques à la rédaction autour du jeu Worms. On était tous plus fourbes les uns que les autres. Prêts à tout pour éliminer l'équipe rivale. On signait des pactes de non-agression et des alliances qui ne duraient pas plus d'une minute. C'était la folie. Justement, la Team 17 veut exploiter le filon et prépare **Worms World** Party sur Dreamcast. La grande nouveauté de cet épisode vient du mode réseau qui permettra de se lancer dans des escarmouches contre ce cher voisin anglais. A noter d'ailleurs qu'il s'agit du premier titre jouable en réseau à ne pas être développé par Sega.

Dans la série, jeu qui n'ont pas beaucoup d'intérêt, Sega a annoncé la sortie de **Sonic Shuffle** au Japon pour le mois de décembre. Reprenant le même concept que Mario Party, quatre joueurs s'affronteront simultanément dans une sorte de jeu de l'oie. Toute la clique de Sonic est présente et on nous promet une tonne de mini-jeux qui d'après les photos, seront en 3D.





Après les conversions de Resident Evil 2 et Dino Crisis, Capcom ne pouvait pas s'arrêter en si bon chemin. La date de sortie de **Resident 3** est déjà fixée au 16 novembre. Un truc qui me fait peur, c'est que se sera une conversion directe de la version PC. C'est vrai qu'elle est bien cette version, mais j'aurais préféré qu'ils fassent l'effort de l'optimiser selon les capacités de la Dreamcast. Mais attention, on va pouvoir choisir 6 tenues différentes pour Jill dès le début du jeu. Super, comme cadeau.



Vous attendez **Samba de Amigo** ? Moi aussi. Il ne devrait pas tarder, j'espère. En attendant, on pourra bientôt se consoler avec la version américaine qui sort d'ici la fin du mois de novembre. Les maracas se vendront séparément, ce qui est plutôt une bonne chose si l'on veut avoir deux paires de maracas sans se retrouver avec le jeu en double (c'est ce qui était prévu au départ). Comme il y a de fortes chances que la liste des morceaux soit la même que celle qui verra le jour en Europe, la voici :

- Al Compas del Mambo
- Ali Bombaye
- Cup of Life
- El Ritmo Tropical
- La Bamba
- Livin' La Vida Loca
- Love Lease
- Macarena
- Samba de Amigo
- Samba de Janeiro
- Soul Bossa Nova
- Take On Me
- Tequila
- Tubthumping

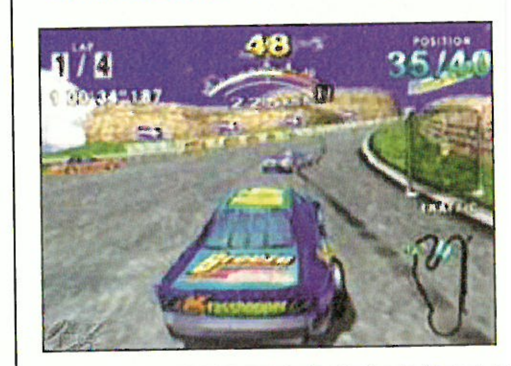
Et parmi les morceaux à télécharger sur Internet, on aura probablement :

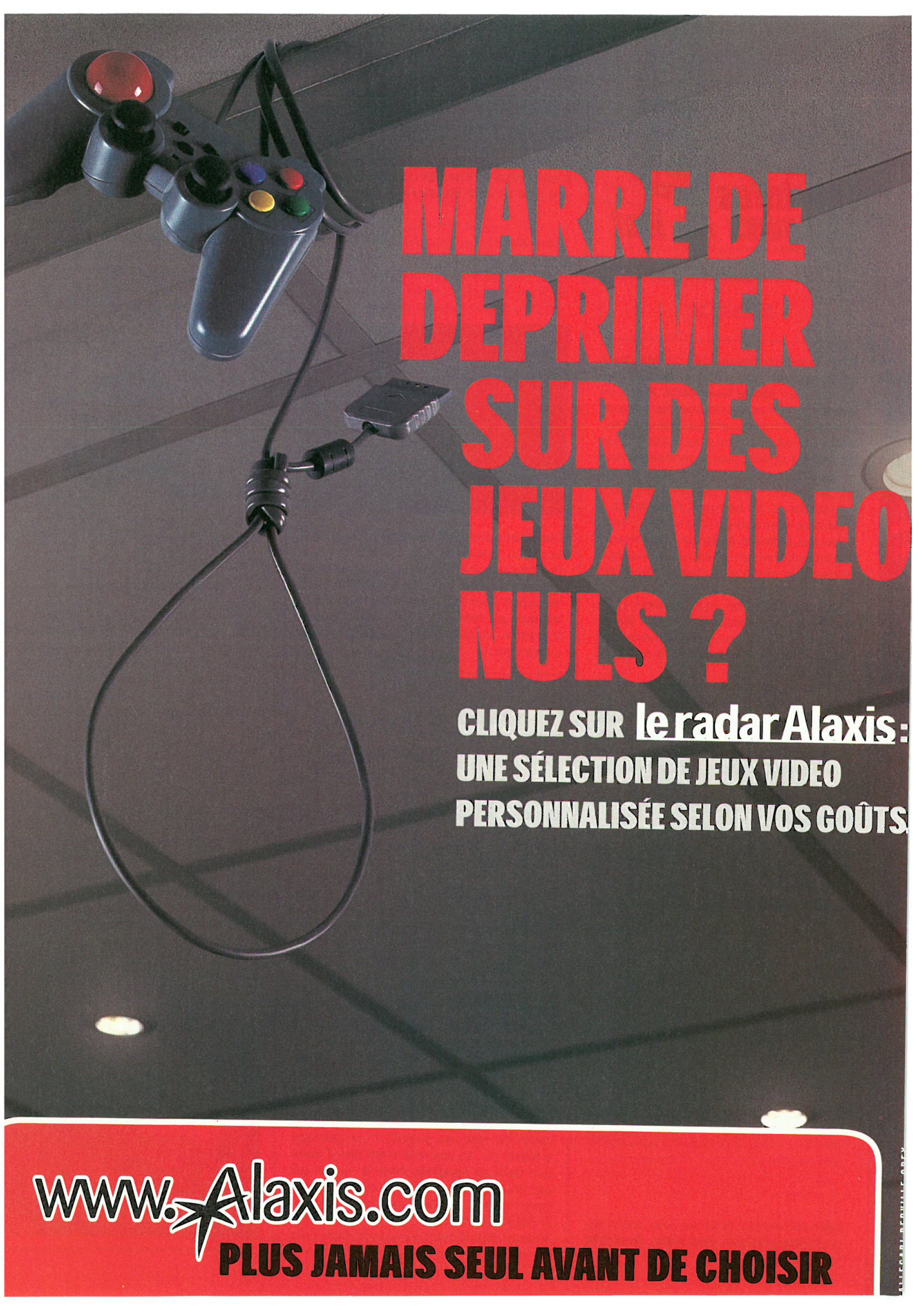
- After Burner
- Burning Hearts
- Dreams Dreams (Nights)
- Super Sonic Racing (Sonic R)
- Sonic You Can Do Anything (Sonic)
- Magical Sound Shower
- Opa! Opa! (From Fantasy Zone)
- Open Your Heart (Sonic Adventure)
- Rent A Hero No. 1 (Rent a Hero)

Sachez aussi que Samba de Amigo 2000 sortira le 14 décembre au Japon et qu'il contiendra 10 nouvelles chansons ainsi que deux modes de jeux inédits.

Pendant le mois d'octobre, Sega a fait une offre hallucinante pour tous les Japonais. Chaque possesseur de Saturn pouvait bénéficier, sur présentation du numéro de série de la console, d'un **Pack en édition limitée** comprenant une Dreamcast, un VMS, un Puru Puru Pack, deux manettes, deux pistolets et trois jeux (Space Channel 5, The House of The Dead 2, Jet Set Radio), le tout pour 2300 francs. L'hallu totale !

Daytona USA devrait sortir en Europe avec l'option réseau. Le jeu inclura toutes les courses de la version classique et de l'édition Championship circuit, plus d'autres issus de Daytona 2 et enfin trois courses entièrement nouvelles. On pourra y jouer à deux avec l'écran splitté ou carrément à huit grâce au miracle du multiplayer. Worms et maintenant Daytona. Ah, le réseau commence vraiment à décoller ça va être trop bien.




MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?
CLIQUEZ SUR le radar Alaxis :
UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS.
www.Alaxis.com
PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@cybercable.fr)

Xbox

Après la conférence donnée par Microsoft (cf. reportage) où l'annonce du développement d'un **Metal Gear Solid X** et d'un **Silent Hill X** était officialisée, les rumeurs allaient bon train quant aux versions sur lesquelles elles allaient être basées. Dans un premier temps, tout le monde pensait qu'il allait s'agir de MGS 2 et Silent Hill 2 actuellement en préparation sur PlayStation 2. Eh ben non, finalement, il faudra se contenter d'une version améliorée des premiers épisodes. Les moteurs seront entièrement refaits et la musique retravaillée afin d'exploiter au mieux les capacités de la console. C'est quand même une déception, mais les deux titres sont tellement bons, que cela ne dérangera personne de les refaire entièrement si la qualité est encore meilleure que dans les précédents.
Par contre, des rumeurs affirment que le développement sur Xbox des deuxièmes épisodes sont tout de même en cours chez Konami, mais que la sortie ne serait prévue que pour 2002 en raison du contrat d'exclusivité avec Sony. Ce ne serait pas trop étonnant vu les bonnes relations qu'entretient l'éditeur japonais avec Microsoft.



Récemment interviewé, le directeur des ventes de la **Xbox**, Alex Kotowitz a déclaré que la future console de Microsoft contiendra un système de **contrôle parental intégré** qui permettra de censurer un jeu au contenu jugé trop violent. Au lancement du jeu, la console lira le code spécial inclus dans la programmation et selon les paramètres choisis par l'utilisateur, on aura droit à une version édulcorée ou normale. En gros, ça veut dire que ceux qui ont des parents trop à cheval devront jouer à un Silent Hill complètement censuré. C'est la première fois que la censure est directement intégrée en « hard » dans une console. Une évolution de plus, mais on se demande si c'est dans le bon sens.

Eidos prépare huit titres sur Xbox, parmi lesquels **Tomb Raider**, **Startopia**, **Republic** et **Soul Reaver**. De son côté, Codemasters a confirmé qu'il développera pour Xbox. Un jeu sera même disponible pour la sortie de la machine. Ne me demandez pas lequel, je n'en ai aucune idée. Eh oui, moi aussi, je prie pour un Colin McRae Rally ou un TOCA.

Ubi Soft travaille actuellement sur **treize titres Xbox** ! Pour l'instant, on est sûr qu'il y aura un nouveau Rayman et depuis le rachat de Red Storm, on sait qu'un Rainbow 6 est lui aussi en cours de développement. Les Swat n'abandonnent jamais !



Que ceux qui aiment les **Mario Party** lève la main...Ouais bof, pas fameux tout ça. Pour ceux qui ont levé la main, sachez que le troisième épisode est programmé au Japon pour le 7 décembre, que c'est toujours sur N64, que ça se joue toujours à quatre et que c'est toujours aussi « amusant ».

N64, Gamecube

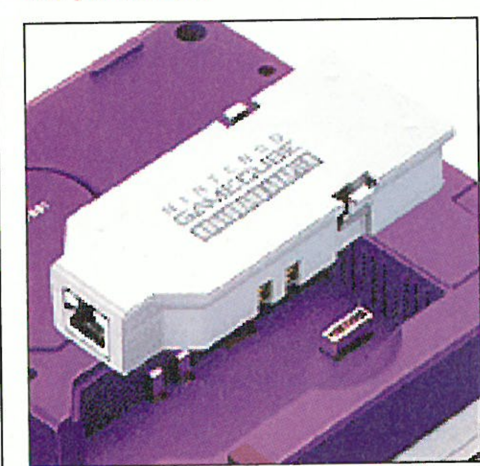
Tout au long de son histoire, Nintendo a toujours abrégé le nom de ses consoles. On se souvient de la Nintendo Entertainment System (NES), la Super Nintendo Entertainment System (SNES), et la Nintendo 64 (N64). Là-dessus, cela ne va pas changer. Nintendo a déposé un trademark sur NGC comme abréviation de **Nintendo GameCube**. D'ailleurs, la firme a déjà confirmé qu'en interne on parle bien de **NGC** pour la nouvelle console. Par contre, on ne sait pas si un logo sera créé. Donc vous avez compris, si vous voulez être à la pointe de la mode, il faut dire « aindjissi ».

Konami et Universal Interactive viennent de signer un partenariat qui permettra à l'éditeur japonais d'exploiter trois énormes licences. La première concerne **The Thing**, un film que tous les amateurs de science fiction et de John Carpenter doivent avoir vu. L'adaptation en fera un Resident-like avec plus d'action et selon les propres mots du chef de projet, « un carnage d'aliens ! ». La seconde n'est rien d'autre que celle de **Jurassic Park 3**, le film qui est en cours de tournage. Konami va en faire un jeu d'action/aventure en 3D. D'habitude toutes les adaptations de Jurassic Park étaient pitoyables, mais avec la touche Konami, ça change pas mal la donne. Et enfin, le meilleur pour la fin : **Crash Bandicoot**. On pouvait s'attendre à tout de la part de Konami mais là, ils ont fait forts. Fini donc l'exclusivité Sony. Les aventures de Crash continueront sur des consoles autres que la PlayStation. La GameCube et la Game Boy Advance seront servies les premières, ensuite toutes les consoles « nouvelle génération » auront droit à une adaptation. Et là, j'imagine que tout le staff de Konami doit se saouler au champagne en pensant aux ventes qu'ils vont faire.



Un petit peu de maths, ça vous réveillera ! Selon un sondage effectué par l'IGN, après l'annonce de l'adaptateur Broadband qui donnera accès aux services internet à Haut Débit (câble, ADSL), **sur 6000 personnes interrogées, 46.8 % disent ne pas être intéressées par le modem**, mais qu'ils achèteront l'adaptateur pour jouer en ligne. 37,2 % achèteront le modem classique pour jouer en ligne, alors que seulement 11.4 % disent ne pas être intéressées par les capacités on-line de la console. Le reste des interrogées ne s'intéressent qu'au surf (tant pis pour eux !). Ce sondage ne fait qu'enfoncer des portes ouvertes, mais cela confirme bien que la plupart des joueurs attendent avec impatience le jeu en réseau et que c'est probablement l'avenir du jeu vidéo qui est en train de se jouer en ce moment. Pendant ce temps, Sega et sa console dite on-line...
Ok, j'ai rien dit !







PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@cybercable.fr)

Portables, Arcade, Divers

Sammy a annoncé qu'une conversion du jeu d'arcade, **Guilty Gear X** sur WonderSwan était en chantier. Le gameplay restera exactement identique à l'arcade, mais les personnages seront représentés en « Super Deformed » pour mieux coller à l'esprit de la portable (SNK avait fait la même chose pour Fatal Fury sur Neo Geo Pocket). Guilty Gear petite (le vrai nom !), sortira au Japon au printemps 2001. Mattez un peu les premiers screenshots pour vous donner une idée de la qualité du jeu mais surtout des possibilités de la machine.



Je vais vous faire un mini « mode d'emploi ». Un jour, Greg, en pleine discussion avec Chris, lui raconte qu'il faudrait qu'on se cotise tous pour acheter une borne d'arcade et la mettre dans la salle de test pour pouvoir se détendre après les heures passées à jouer (je sais c'est pas très logique). Chris tout de suite emballé par l'idée lui répond : « Ouais franchement ce serait vraiment mortel ! Si on prend Punch Mania : Fist of the North, je suis prêt à mettre 5000 francs ». Justement, Konami vient d'annoncer **Punch Mania : Fist of the North 2 – Battling in Sura's Country**. Le style de jeu reste identique. On se met dans la peau de Ken le survivor en enfilant des gants et on frappe sur un énorme « tap » en plastique en face de soi. De plus, deux machines pourront être linkées pour permettre des Vs de la mooooort ! Chris va être heureux, il va enfin pouvoir nous révéler la nature sauvage qu'il garde en lui depuis trop longtemps.

Bandaï et Casio ont annoncé la sortie prochaine d'un appareil qui permettra de transférer les images prises à partir d'une caméra **Digital Casio** vers une WonderSwan. Ensuite, ces images pourront être réutilisées dans un jeu, pour, par exemple, coller sa bouille sur un personnage. L'idée n'est pas nouvelle puisque l'on pouvait déjà faire plus ou moins la même chose avec la caméra Game Boy et prochainement avec l'appareil photo de la PS2. D'ailleurs, on pourra aussi transférer ces photos sur cette dernière grâce à un autre périphérique, le WonderWave. C'est quand même incroyable le nombre d'extensions prévues pour cette portable, si ça continue, je me vois déjà en train de partir en voyage la machine dans la poche, et un sac entier rempli d'accessoires !



Grâce à **Football Masters** de Konami, vous allez pouvoir devenir un vrai dieu du footchebaul. La borne d'arcade se compose d'un vrai ballon de foot dans lequel il faut frapper pour toucher une cible à l'écran. Il y a plusieurs modes comme le lancer de coup franc ainsi qu'un mode Musculation qui devrait beaucoup plaire au très athlétique Willow.



Des tirs qui demanderont force et précision.

On tape le ballon et on regarde le résultat à l'écran !

A l'occasion de la sortie de la **WonderSwan Color** au Japon le 9 décembre, un pack comprenant la console plus Final Fantasy sera proposé pour attirer tous les fans de la saga. Plutôt bien vu de la part de Bandaï car c'est vraiment le genre de jeu qui permet de vendre un maximum de bécanes.

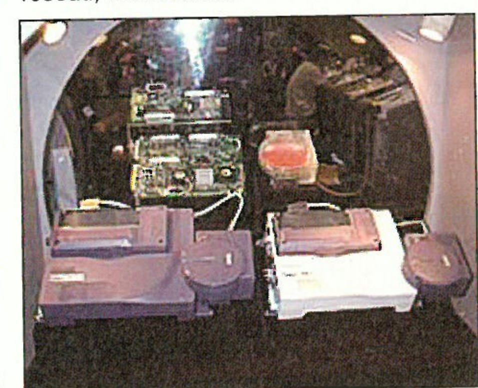


Toujours pour la WonderSwan, Bandaï distribuera cet hiver une nouvelle version du **WonterWitch** pour PC. Ce logiciel permettra de créer ses propres jeux pour WonderSwan Color. Il sera fourni avec une documentation complète et toute une librairie graphique afin de faciliter la programmation (même s'il faudra s'y connaître un minimum). Ça me fait penser à la Net Yazore mais en moins cher et en plus accessible. Bandaï ne s'arrête pas là, un autre accessoire, le **Wonder Coin** destiné au vrai joueur sortira également cet hiver. Il s'agit d'un simple adaptateur qui se place sur la croix directionnelle afin de la transformer en mini-stick. Tout ça pour optimiser les jeux de bastons à venir, quelle classe !

Sega a dévoilé sa nouvelle carte d'arcade, la **Naomi 2**. Cette dernière est capable d'afficher dix millions de polygones par seconde, soit quatre fois plus que sa grande sœur. Elle supporte aussi le réseau et le dual monitor (affichage de deux écrans de jeu sur deux moniteurs différents). Les GD-Rom feront aussi leur apparition dans les salles d'arcade puisque cette nouvelle Naomi peut utiliser aussi bien les GD que les Rom classiques.

Pour être plus précis, autant donner les spécifications complètes :

CPU : 128-bit Hitachi SH4 RISC Processor, à 200 MHz, 360 MIPS, 1.4G FLOPS
Support graphique : Power VR2
Son : Super Intelligent Sound, 32-bit RISC CPU, 64 canaux ADPCM
Mémoire principale : 32MB
Mémoire graphique : 32MB
Mémoire "Model Data": 32MB
Média : ROM board or GD-ROM
Performance géométrique : 10,000,000 polygones/seconde
Performance d'affichage : 2,000M Pixel /seconde
Effets graphiques supportés : Bump Mapping, Fog, Half Transparency Effect (Alpha Blending), Mip Mapping, Bi-linear / Tri-linear Filtering, Burr Anti-Aliasing, Parallel Processing Texture, Environmental Mapping, Specular Effect (réflection de lumière), 16 sources de lumière.
Port de jeu : JAMMA Video Standard
Fonctions supplémentaires : GD-Rom, réseau, Dual Monitor



Toutes les sorties japonaises et américaines

Greg a ramené pas mal de titres PlayStation 2 du Japon, vous retrouverez hélas les trois quarts de ces jeux dans la rubrique Zapping ! Mama mia quelle misère ! Les développeurs jap' ne maîtrisent pas du tout la bécane. A qui la faute ? Heureusement, Squaresoft sauve la face de l'actualité PS2 avec sa simulation de base-ball. Bah, faites pas cette tête, c'est mieux que rien, hein ? Ce mois de novembre nippon reste toutefois bien morne. A part Eternal Arcadia qui semble assez réussi (Greg est en plein test), c'est la vallée de la mort ludique. Rien, que dalle, que pouic, nada. Il y a bien une nouvelle édition de Winning Eleven 2000 (again) dédiée aux espoirs de moins de 23 ans, mais bon, malgré les qualités indéniables du produit, le petit manège de Konami commence à prendre une tournure capcomienne agaçante. Ah, on vient de m'apprendre qu'un autre Wining Eleven sortira fin novembre. Arf ! EA Sports fait des émules, on dirait ! (ndTraz : ouais, mais avec un vrai jeu de foot...).







Après nous avoir gratifiés de l'une des plus mauvaises simulations de caisses de l'Histoire du jeu vidéo, Squaresoft se rattrape aux branches avec un titre dédié au base-ball. Pas révolutionnaire certes, mais franchement agréable à jouer. Ouf ! Enfin un bon jeu Play 2 !



Des graphismes aliasés et des textures d'une pauvreté déconcertante pour les décors. Notez l'effet de flou dans le fond du stade... beuark.

Gekikukan Pro Baseball

Après un home-run, vous aurez droit à des petites scènes de congratulations bien sympathoches.



Gekikukan Pro Baseball

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Probablement jamais
Genre	Simulation de base-ball
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (132 Kb)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Spécial	Compatible avec Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

La PlayStation 2 est devenue un sujet très délicat. A la rédaction, les avis sont assez partagés : d'un côté, il y a ceux qui gardent la foi, de l'autre, les dubitatifs qui commencent sérieusement à s'impatienter et à douter. Du coup, maintenant, lorsqu'un nouveau titre PS2 débarque dans la salle des tests, il arrive que les discussions s'enflamment violemment, à tel point que parfois, on a l'impression de se retrouver propulsé dans un talk-show animé par Michel Polack ! La réalité, c'est que le bilan pour le moment reste des plus alarmants. Au Pays du Soleil Levant, a priori, on a un peu de mal à assimiler les routines de la bécane (même Kojima pique des crises de nerfs). Ça fait environ huit mois que la 128 bits de Sony existe... et toujours rien, c'est un peu le néant ludique absolu (j'exagère à peine). Les débuts de la Dreamcast ont été difficiles, c'est vrai, mais quand on y regarde d'un peu plus près, la machine de Sega a mis moins de temps pour trouver son rythme de croisière.

UNE CLAQUE GRAPHIQUE ?

Ce mois-ci, le niveau des productions Play 2 est tout simplement catastrophique (cf. Zapping Jap') à une exception près : Gekikukan Pro Baseball, qui sauve un peu la face de notre « Emochionne Engine ». Mai attention, si cette simulation de base-ball mad in Squaresoft est au final un bon titre, e revanche, elle n'apporte rien de neuf au genre Il faut dire que pour ce type de jeu, à part inno ver visuellement en balançant des millions d polygones, on ne peut pas faire grand-chose Mmm, je sens qu'une question vous brûle le lèvres : est-ce que le jeu de Square tue autan que sur les vidéos diffusées sur le Net Réponse : dorénavant, il faudra se méfier de vidéos ! Le résultat, bien que super correc n'est pas tout à fait à la hauteur de nos espe rances. Lorsque le jeu a été lancé pour la pr mière fois, il faut avouer que l'on a tous é un peu déçu. Les corps des sportifs sont pa faitement modélisés (jonction de polygone imperceptible, proportions anatomiques re pectées) certes, mais on n'atteint pas le phot réalisme du jeu de base-ball de Sega Sport Le rendu de la peau fait très Musée Grévin cette remarque vaut également pour le visages, incroyablement figés (Emotion Engin où es-tu ?). Cet aspect un peu froid, renfor par des éclairages temps réel vraiment timide est heureusement rattrapé par une motio capture d'un excellent niveau. On note p moments des petits problèmes de blendi mais globalement, les responsables des a mations n'ont rien à se reprocher, « ça bou

omme à la télé ». La représentation du stade, n revanche, fait vraiment pitié. Les textures ont fadasses et manquent de relief, le public st représenté par un immonde placage bit-nap animé en trois étapes comme dans KO Kings, et les structures du stade se limitent à es polygones bien rectangulaires. Autre bizar-erie graphique : l'arrière-plan est super-flou. priori, c'est volontaire, les gars de Square yant voulu simuler la mise au point des camé-as pour renforcer l'aspect retransmission TV : remier plan super-net, fond du décor « motion luré » à mort. C'est censé donner plus de pro-ondeur au stade. Là encore, cet effet de style ivise les foules ; personnellement, je trouve a vraiment pourri. Dire qu'on retrouve ce flou ans pas mal d'autres productions, notam-nent le jeu de snow de Konami. Beuark ! inon, l'anti-aliasing chez Square apparem-nent, on ne connaît pas. Il faut toutefois réciser que ce jeu est fini depuis mois, et que les développeurs n'ont eut-être pas eu accès aux nouvelles bliothèques de routines (Gekikukan a été etardé pour des raisons de licence dont s droits appartiennent à Konami).

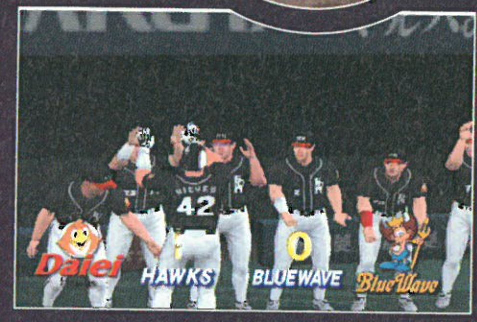
Note

7/10

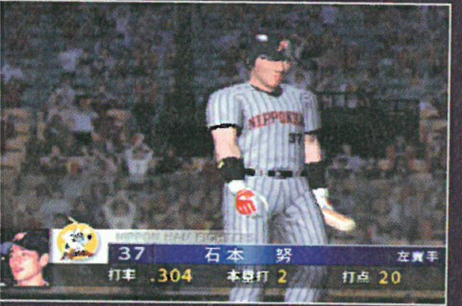
Les athlètes japonais sont gaulés comme des femmes de ménage guadeloupéennes !



Des mouvements d'un naturel assez saisissant. L'un des points forts de ce titre.











HYPER-AGRÉABLE !

Bon, même si on attend énormément de cette bécane d'un point de vue visuel, l'aspect graphique, ce n'est pas ce qui compte le plus dans un jeu. Nous en parlions brièvement un peu plus haut, le gameplay de Gekikukan n'attire aucune critique. Cette simulation de base-ball est en tout cas cent fois plus intéressante à jouer que World Series Base-ball 2K1 (cf. Zoom Joypad 101). Contrairement au jeu de Sega Sports, on gère comme un grand les réceptions. Les relances de balle sont également plus lentes et plus difficiles lorsqu'on se situe au fond du terrain. Enfin, si le timing requiert une certaine précision, les frappes ne sont absolument pas le fruit du hasard : on voit parfaitement arriver la balle dans le cadre du batteur et on sait exactement quand on commet une erreur. De plus, lorsque vous êtes à la batte, une marque ovale simulant la zone d'impact de votre gourdin apparaît en surbrillance. Si vous la frappez bien au centre de cette marque, vous l'enverrez super loin. Bien vu. Le pitcher quant à lui dispose de nombreuses fourberies détaillées dans l'encart (tout est en jap', pas facile !). Un vrai régal, quoi. Néanmoins, lorsque vous jouez à deux, je vous recommande vivement de désactiver la marque du lanceur, sans quoi il vous sera impossible de feinter le batteur, qui verra précisément où se dirige la balle. Il suffit tout simplement de faire Pause et de désactiver la deuxième option en partant du haut, et voilou ! Bon maintenant, pour investir ses précieux brouzoufs dans ce titre, il faut vraiment être fan fou furieux de la ligue japonaise de base-ball, et surtout ne jamais avoir joué à l'une des références ultimes du genre : le fameux All Star Base-ball 99, Gekikukan proposant effectivement un feeling très proche du titre d'Iguana.

Willow

Juste un petit encart pour vous aider à identifier les huit effets que le pitcheur peut donner à sa baballe (c'est le père Greg qui m'a traduit la notice). Avant chaque lancer, pour valider un effet, il suffit d'appuyer sur l'une des huit directions du pad numérique, puis de presser le bouton croix. Fastoche. Juste avant que le pitcheur lance la balle, il vous restera quelques dixièmes de seconde pour lui donner une direction au moyen du pad analogique. Détail amusant, certains pitcheurs n'ont pas accès à tous les effets ; si c'est le cas, ils vous le signaleront en faisant un « non » de la tête. Classe.

Mais trêve de bavardages, voici le détail des fameux effets :

- → : balle slidée
- ← : shoot
- ↑ : balle puissante
- ↓ : fourchette
- ↘ : balle en dehors du cadre
- ↙ : balle en dehors du cadre
- ↗ : balle vrillée
- ↖ : balle en courbe

Dreamca

Après Grandia 2, la Dreamcast se dote d'un second RPG appelé à devenir culte, Eternal Arcadia. La console compense donc quantité par qualité dans ce genre de jeux. Et ce n'est pas pour nous déplaire (Mayor !) !





Eternal Arcadia

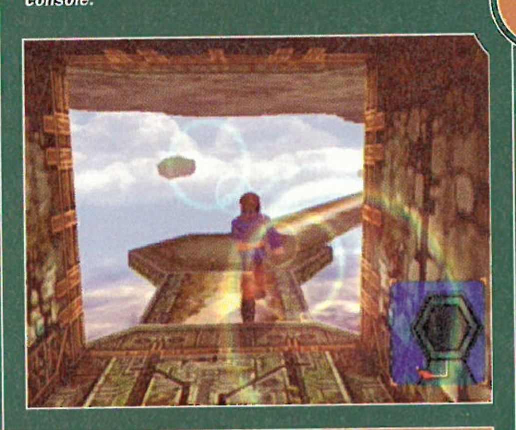


Les effets de « liquidification » sur cette chute d'eau sont, parmi les plus beaux effets 3D vus sur la console.





Lorsqu'un personnage est salement amoché, il vous le fait savoir par son expression faciale.



Eternal Arcadia

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Euh...
Genre	RPG
Nbre de joueur	1
Sauvegardes	Ouaip (27 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Mini-jeu VMS
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

Tout commence dans un monde composé uniquement d'îles flottantes. Bien entendu, nous ne parlons pas ici des succulents desserts nappés de crème anglaise, mais de véritables continents qui flottent dans le ciel. Imaginez un instant devoir courir le vaste monde avec de la crème jusqu'aux genoux, ça le fait carrément pas ! Donc, le héros de notre aventure sans crème se nomme Vyse. Dans la vie, il est pirate bleu. Cela signifie qu'il fait partie des pirates « sympas » qui n'attaquent que les convois armés, et qui ne tuent pas, contrairement à ces ordures de pirates noirs qui pillent et détruisent tout sur leur passage. Pour accompagner notre keum, un fidèle « sidekick » rigolo nommé Aika, une jeune fille armée d'un boomerang géant. Tous deux font partie de la bande des pirates d'Albatros, qui est d'ailleurs le père de Vyse. Un jour de patrouille ordinaire, voilà qu'ils sont les témoins d'une scène peu banale : Alfonso, l'un des généraux de l'invincible armada de l'empire de Barua enlève une jeune fille et l'embarque de force dans son frêle esquif. Ils s'élancent donc à sa poursuite. Après un combat homérique (Hunter), ils parviennent à faire fuir Alfonso. Reste alors la jeune fille mystérieuse, Fina, qui porte des vêtements et des accessoires de mode que nos héro n'avaient jamais vus jusqu'à présent... Peut être du Yogi Yamamoto ? Mystère. Refusan d'avouer où elle les avait achetés et, acces soirement qui elle est vraiment, la jeune fill sera bien obligée de reconnaître qu'elle n' pas affaire à des brigands. Elle les entraîn alors dans une course contre l'armée d Barua qui cherche à réveiller une ancienn puissance inconnue que seule Fina peut arrê ter. (ndTraz : on se demande pourquoi elle fa appel à eux, alors...)

UNE TECHNIQUE ADMIRABLE

Après Grandia 2, Eternal Arcadia prouv qu'une fois de plus, la Dreamcast est loi d'être mauvaise dans le domaine des RPC Contrairement à l'horrible Reiselied, Eterna Arcadia propose des environnement superbes et animés avec talent. Les gra phismes, dans la veine d'un Cilmax Lander avec beaucoup plus de textures, font preuv de l'épatant bon goût de l'équipe graphiqu du jeu. Une équipe, qui par le passé, nou avait déjà enchantés avec des titres comm

a série des Phantasy Star, dont une bonne artie se retrouve à bosser sur ce jeu... Les ffets de lumière, qu'ils soient climatiques u magiques, sont tout simplement superbes, ans compter le nombre de détails dont regorent les environnements. Pas toujours aussi omplexes que Grandia 2 au niveau des intéeurs, ceux d'Eternal Arcadia surpassent par ontre ce dernier au niveau des extérieurs. asserelles transparentes, distance d'affihage saisissante, chutes d'eau irisées (ou acrées si vous préférez), la grosse claque n 128 bits ! Pour parler du système de jeu, est assez effrayant. D'ailleurs, j'ai super eur. Au départ, les combats effraient par leur mplicité et leur lenteur (lenteur qui, par lleurs, semble être le seul défaut notoire du u), mais il suffit d'avancer un peu dans aventure pour gagner pouvoirs et objets. haque monstre rencontré a une nature, à la anière de Chrono Cross ou de Pokémon, u'il soit glace, feu ou foudre, etc. Chaque me que vous achèterez pourra être alignée r une nature de votre choix, ce qui sera priordial lors des combats contre les boss par emple. Autre intérêt de changer régulièreent la nature de vos armes : les magies. a fin de chaque combat, on gagne en plus es Xp normaux, des points de pierre agique. Et si votre personnage est équipé une arme rouge, il ne gagnera que des ints « rouges », et donc des magies de feu. eureusement, dans un groupe de trois personnages, si chacun d'eux est équipé d'une uleur différente, tous recevront des points leur couleur respective, plus celle des tres équipiers. Autre principe à la fois orinal et intéressant, les combats en bateau. omme votre environnement est uniquement mposé d'îles flottantes dans le ciel, vos placements se feront majoritairement en teaux volants. Parfois, il faudra batailler à up de canons contre des navires belliqueux, ns un système faisant appel à votre sens timing pour les actions et à votre sens de stratégie pour... la stratégie ! Plus beau certains endroits que Grandia 2 (parfois oins), Eternal Arcadia est une bouffée d'air is dans l'univers RPG grâce à la sensation l'immensité qui s'en dégage. Un très grand sur Dreamcast !

Greg

Le système des combats en bateau : novateur et grisant

Note
9/10

« Ne sois pas si mou, saillon ! »

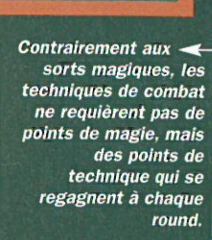
Le mode de combat dans les airs de bateau à bateau est ingénieux et véritablement jouissif. Très bien pensé, il tient compte de la position des divers navires, et la réussite de vos actions dépend de votre équipage. Au début du jeu, vous serez bien entendu un peu seul, mais par la suite vous pourrez recruter dans les villes et vous constituer votre propre armada, à la manière de Suikoden 2, chaque personne recrutée possédant sa spécialité.



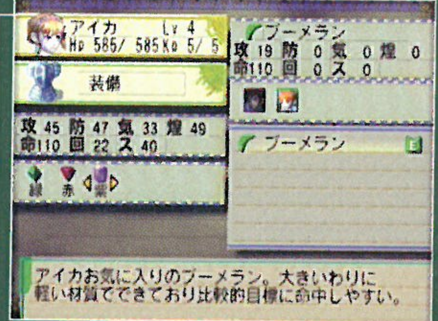








Contrairement aux sorts magiques, les techniques de combat ne requièrent pas de points de magie, mais des points de technique qui se regagnent à chaque round.



Au début, vous n'aurez accès qu'à trois couleurs de nature d'armes. Il y en a six au total.



Que peut-il bien y avoir derrière ce mystérieux rideau de pierres ?



Le prince Enrique (qui chante faux aussi) tentera de s'opposer aux desseins de sa mère, l'impératrice avide de conquêtes.

Le vieux Drachma, qui poursuit une baleine géante a ne vous dit rien ?), possède une attaque longue à tre en place mais qui est dévastatrice.



Les environnements sont riches et variés. Un pur bonheur pour les amateurs de graphismes soignés.



Dans certains ports de ce vaste monde, il sera possible de customiser votre navire afin de lui apprendre des « super-coups » qui généralement sonneront le glas de vos adversaires. Ici, le super-harpon de la mort qui traverse tous les bateaux comme s'il s'agissait de beurre très mou.



Note
10/10
Réservé aux fanatiques

Winning Eleven 2000 U-23

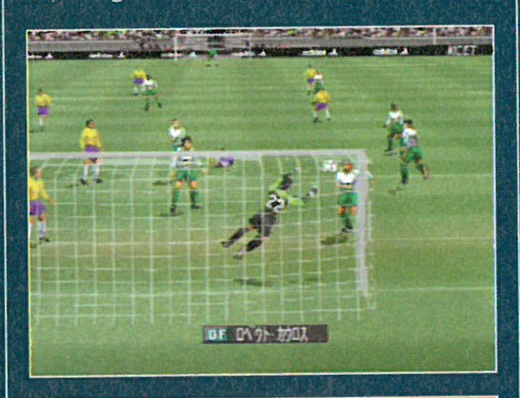
Que vous l'appeliez Winning Eleven ou ISS, sur PlayStation cette série de foot est juste géniale, culte, mythique ! A nouvelle version, nouvelle dissection en règle et nouveaux cris de joie ! Pfuii, c'est même pas la peine, les développeurs de Konami sont des dieux ! Hum, tranquille.



Les possibilités de mystifications intrinsèques sont encore plus kaktoïfiantes que précédemment.



Détail de la mort les maillots des joueurs seront prévus en fonction des conditions climatiques (manches longues ou courtes). Ok, chuis grave.



Nous sommes fous, oui, complètement accros à la série des Winning Eleven. Un sentiment d'ailleurs partagé à raison, par tous les fans de foot. Je me souviens d'un matin de septembre où je me baladais sur un site dédié à ISS. Hop tranquille, je m'oriente vers le forum de discussion et je découvre une question, ma foi existentielle : « ISS Pro Evolution, première drogue légalisée ? »... et là, très sincèrement je me dois de répondre : OUI ! Un an, cela fait un an que la rédac' est agitée par la fièvre ISS. Il faut avouer que les développeurs (KCET) n'ont rien fait pour calmer nos ardeurs. Ces hommes sont de véritables génies, des amoureux de précision, des obsédés de perfection. Un peu comme Mennen me direz-vous, mais en version gros crampons et surtout « kaaktôôôiification ! ». Mais bon trêve de délire, l'heure est au test de cet époustouflant Winning Eleven U-23, la version dite olympique !

AMEN, UN POINT C'EST TOUT !

Pour fêter notre première année de dépendance, et après un petit tour du côté de la J-League, cette nouvelle mouture signe le retour des équipes internationales (54 de base), d'une sélection de clubs européens revue à la hausse (24 !) et l'apparition des équipes olympiques (les fameux moins d 23 ans). Pourtant outre cette réorientation WE U-23 propose des milliards de détails qu désormais seuls les yeux acérés des fanatique parviendront à discerner. A commencer par u gameplay encore et toujours peaufiné Comment ? Eh bien tout simplement en ren dant le maniement de la balle encore plu souple, en décomposant toujours plus le étapes d'animations, et en améliorant (c'éta donc possible, au secours !) la physique de l balle. Principale caractéristique : le dosage a moment de la frappe devient désormais d'un précision diabolique. Dévisser sera monnai courante et mettre sur orbite un missile gamm très cher à Roberto Carlos (Robert Charles pou les intimes) nécessitera un travail minutieu afin de soigner son placement, voire l'inclina son du pied lors de l'impact. Le pire c'est que contrairement à feu Garcimore, je ne pipot pas une seconde. Dans un registre plus tech nique, graphiquement, d'infimes amélioration ont aussi été apportées surtout en ce qu concerne la finesse des traits et le contraste Tiens, quitte à passer pour des maniaques, Tra et moi trouvons que le piqué de l'image est bie meilleur. Un vrai régal pour les tarés du jeu Chacun ses passions me direz-vous, et nous nous avons décidé de ruiner notre vie sur c WE U-23. Pour continuer dans le trip' otaku certaines animations (surtout celles des ga diens désormais incroyables) ont aussi ét remises au goût du jour. De nouvelles célé brations de but font aussi leur apparition comm les rondades et les commentateurs jap' se so complètement lâchés comme si eux aussi vou laient participer à cette grande fête. Autant di que ce 10/10 est amplement mérité, une fo de plus. Le prochain rendez-vous avec ISS Eh bien en mars 2001, sur PlayStation 2 et c j'vous le dit « çasanl'cokâã ! ». Comprenne q pourra.

Gollu



Winning Eleven 2000

Editeur	Konami
Dispo. Europe	Février 2001, mois béni !
Genre	Simulation mythique de foot
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (1 à 2 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Sauvegarde
Spécial	Dual Shock, Multitap
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

"..la qualité pure.."

extreme PlayStation

...mme XPLODER


Xploder 64



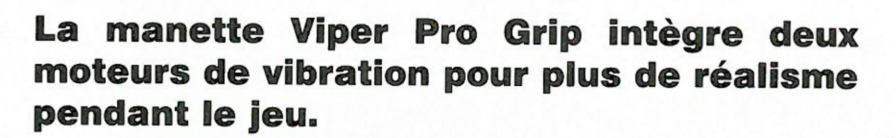
Xploder GB
New!!



Attrapez la nouvelle manette VIPER de Blaze et vous saurez que vous jouez avec une manette de choix.

La croix de direction à Micro-Switch -unique sur le marché- les poignées antidérapantes et les joysticks analogique vous offrent le contrôle optimum dans le feu de l'action. Et si les choses se compliquent, enclenchez les fonctions tir "automatique" et "ralenti" pour calmer le jeu.

La manette Viper Pro Grip intègre deux moteurs de vibration pour plus de réalisme pendant le jeu.




Michael SCHUMACHE...
Volant


Pro Shock Lite


Palm Pad



Xploder CD9000
New!!

...plorer FX
UK's No.1

Falcon
Avec pointeur Laser

Infrared CyberShock

Scorpion
UK's No.1





Note
6/10

Power Shovel ni nirô !

Konami continue dans la série des jeux de « travail ». En effet, après le train et l'avion, voici la pelleteuse. Décidément, on n'arrête pas le progrès...



Il faut attraper les tortues et les tranférer d'un bassin à l'autre. Un conseil : repérez les plus grosses, elles restent plus longtemps à la surface.

Ce qu'il y a d'excellent avec ce métier de testeur de jeux vidéo, c'est que l'on peut vivre de tas d'expériences qui, en vrai dans la vraie vie réelle, sont vachement improbables et surtout contraignantes. Tenez, par exemple, un conducteur de pelleteuse, je n'aurais jamais pu faire ce métier qui exige courage et talent. Courage parce qu'il faut parfois (même souvent) se lever vachement tôt, et talent tout simplement à cause de la délicatesse que cela implique de manœuvrer un engin comme celui-là. Heureusement, monsieur Taito est là, et après avoir tué plein de gens à cause de ma négligence, je peux maintenant en tuer à cause de ma maladresse. Le jeu, dont les contrôles sont assez difficiles à prendre en mains, consistera donc à remplir des missions avec votre superbe pelleteuse flambant neuve. Deux catégories de missions s'offrent alors à vous, le vrai travail et les petits boulots.

LE ROMAN DES TRAVAILLEURS

Le vrai travail vous demandera beaucoup d'agilité avec les doigts, car il s'agira de faire un véritable boulot de chantier, comme aller charger un tas de sable dans un camion à l'autre bout d'un terrain. Les mouvements du bras articulé étant gérés avec la croix et les boutons, la pelleteuse avance avec les boutons L et R qui simulent les chenilles. Dur dur ! Pour les petits boulots, de loin ma partie préférée, il s'agira d'épreuves complètement débiles comme verser du curry dans des assiettes géantes, sauver des tortues ou casser des voitures de luxe. Définitivement débile mais profondément arcade, Power Shovel peut plaire à des joueurs pour le moins très patients et dont l'évocation du nom Caterpillar ou tout simplement d'un Bulldozer leur procure des frissons de plaisir . On notera aussi qu'à chaque partie, on reçoit un bulletin de paye, qui servira ensuite à acheter de nouvelles options, épreuves ou mini-jeux pour la Pocket Station. Très sport, M. Taito !

Greg

Le jeu des courses : vous devez acheter à la pelleteuse (!) des objets dont le total des prix sera exactement celui indiqué en bas de l'écran. Calcul et rapidité de maniement seront la clé de ce mini-jeu cérébral.





L'épreuve de base : charger de sable l'arrière d'un camion. Classique mais stressant lorsque l'on a un compte à rebours...







Et un riz au curry de 200 litres, un !

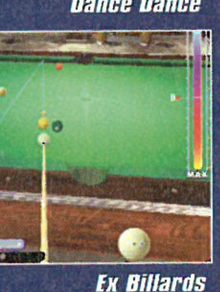
Power Shovel ni Norô !

Editeur	Taito
Dispo. Europe	Qui sait... ?
Genre	Tracto-pelle
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	Ouaip (1 bloc)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	3
Spécial	Utilise la manette « Power Shovel »
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

Toutes **les** sorties japonaises **et US**

Le Japon, c'est notre passion. Les États-Unis, notre Eldorado. Ce mois-ci, Joypad s'émancipe de la tutelle littéraire pour explorer les contrées mathématiques. Eh oui, la vie tient à peu de choses parfois. Ainsi, si vous aussi vous pensez qu'il est grand temps de recentrer le débat, rien ne vaut une minute de caclcul mental. Allez hop, on y va en route (pour l'aventure) : 7+9+3+1+6+4+7+7+4=48. Ce qui nous fait 48 divisé par 9, soit une moyenne de 5,3 pour nos chers zappings, qui n'en veut... Pas nous en tout cas !

Dance Dance



Ex Billards



Ex Billards

Kamen Rider V3

Si on demande à un type entre 35-40 ans la série télé qu'il a le plus regardé, il va vous répondre une banalité du style « Thierry la Fronde ». Si on fait la même chose au Japon, nous auront droit à des réponses du style « Kamen Rider ». Ceci devrait donc vous permettre de situer un peu plus facilement la place qu'occupe le personnage Kamen Rider dans le paysage culturel japonais contemporain. Et puis il faut avouer aussi qu'un motard qui se transforme en homme-sauterelle, c'est autrement plus excitant qu'un belge qui lance des cailloux avec une lamelle de cuir, non ? Kamen Rider V3 représente la seconde saison de cette série culte, et accessoirement la suite du jeu nommé « Kamen Rider ». Pour ce nouveau volet la réalisation est incroyablement bonne, notamment l'animation qui, en matière de motion capture, est excellent sur PlayStation. Proposant énormément d'options que l'on débloque en achetant des cartes à jouer avec de l'argent gagné en finissant le jeu, ce titre est une mine de trucs et astuces, regorgeant de scénarios et de personnages cachés. Un bonheur pour les fans de trucs japs kitschs. Les autres apprécieront la très grande maniabilité du jeu mais ne « pourront » faire face à ce monument de bon goût.

Greg

7
Editeur : Bandai-Kaze
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Camé Rider

Dance Dance Revolution 3rd Mix

Alors que la sortie française de DDR commence à se faire sentir grave parmi les lecteurs qui ne veulent pas payer leur tapis 1 milliard de francs en import (modèle or massif), voici le « troisième mixage » qui débarque au Japon. Encore un gros tas de nouvelles chansons, pas trop mauvaises pour la plupart. On notera l'excellente reprise de Technotronic, ainsi que des Village People avec « In The Navy »... Le niveau de jeu est assez faible, ou trop élevé, il n'y a pas vraiment de juste milieu. D'un certain côté, cela se comprend car le jeu a une nouvelle option, le Diet Mode. Dans ce mode qui sera aussi dans la version internationale (il faut bien faire croire aux Américains que maigrir peut être facile et amusant) le but sera de faire du cardio-training avec des chansons assez difficiles à danser. On rentre son poids en début de partie, et la console calcule à la fin de la chanson combien de calories vous avez perdu. Ça peut être rigolo, si vous avez du poids à perdre, mais c'est tout de même assez gadget. En tout cas, les nouvelles chansons sont bien bonnes pour quelques-unes d'entre elles.

Greg



9
Editeur : Konami
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Bientôt, promis...

Reiselied Ephemeral Fantasia

Je vous narre vite fait mon aventure : j'arrive sur une île, une blonde à forte puissance pulmonaire, certainement la fille du roi de la contrée, m'accueille, et me raconte sa vie 5 minutes avant de m'amener chez moi. Je ressors, je me perds dans une ville trop grande et laide, et la blonde m'amène chez le roi. Comme la princesse est mignonne, je lui joue un morceau de guitare grâce à la manette de Guitar Freaks. Je sors du château, il fait nuit, et me voilà attaqué par des poulets verts genre Shadoks. Là je m'arrête, je regarde Julo, las du jeu, et je me demande... Ai-je vraiment envie de continuer dans ce jeu laid et inintéressant ?

Greg





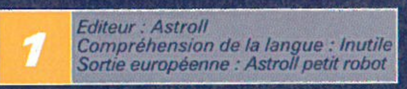
3
Editeur : Konami
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Résiliée

American Arcade

Ahh le flipper... J'adore ça, le flipper. Ça me rappelle tout un tas de bons souvenirs du lycée, quand je claquais des pièces de 10 balles dans le troquet du coin. À l'époque, mon préféré était le Adams Family, y'avait plein de trucs à faire, des rampes, des bonus et autres jackpots en pagaille... C'est vraiment trop bien, le flip' ! Bon, c'est donc avec une certaine émotion nostalgique que j'enfourne ce nouveau p'tit jeu PS2, en me disant que ça pourrait tuer, pourquoi pas. Première déception : American Arcade ne propose que de vieilles machines des années 70 ! Rhââ, oubliez les rampes, les écrans animés et les challenges spéciaux, les flippers de cette époque étaient vraiment inintéressants à côté de ceux d'aujourd'hui ! On ne fait qu'envoyer la boule pour descendre les petites cibles, rebondir contre les bumpers et... C'est tout ! Les flippers ont beau être assez nombreux (11 en tout), autant dire qu'on s'emmerde très vite, seul ou à 4. De plus, la réalisation fait franchement de la peine, même la boule est mal faite !!! Bref, encore un soft qui ne rattrapera pas le niveau des premières productions PS2. Et puis le prix des jeux en import étant ce qu'il est (environ 600 F !), sur cette si puissante console, l'intérêt tombe vite à la limite du zéro. Allez, inutile de vous en dire plus. Ah si, y'a un système d'échange avec Ex Billards, pour pouvoir jouer au billard en plus. Super !

Julo





1 *Editeur : Astroll*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Astroll petit robot

Ex Billards

Pour ce nouveau titre PS2, l'excellence ne sera pas encore au rendez-vous ! Ex Billards fait partie de ces jeux qui vous font déprimer sur le sort de la 128 bits de Sony. Question réalisation, on se prend une grosse claque. Les textures sont immondes et on ne voit à l'écran que les effets d'escaliers de la résolution de l'image. Fort heureusement à côté de cela, le soft propose une prise en mains confortable et un moteur de calcul des trajectoires assez réaliste. Autrement, on retrouve dans l'interface tous les éléments qui constituent un bon jeu de billard. À savoir une vue de caméra manuelle qui vous offre la possibilité d'appréhender la configuration du tapis vert, l'ajustage de la queue sur la boule pour effectuer des effets ou encore la jauge de puissance dont vous fixez l'intensité via les touches de la tranche. En fait, malgré la laideur apparente d'Ex Billards, il faut avouer que le titre reste amusant et facile d'accès. En sus des parties classiques contre l'ordinateur ou un second joueur (8 balls, 9 balls...), vous disposez aussi d'un mode Puzzle très original. Effectivement dans cette option, vous devrez pratiquer votre art sur des tables aux formes fantaisistes, et rentrer toutes les boules en prenant soin de ne pas dépasser un certain nombre de coups. Au final, si vous pouvez faire abstraction de votre sens visuel, EB peut se révéler intéressant. Laid mais accrocheur.

Kendy

6 *Editeur : Takara*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Ex...it !

G-Saviour



Quand on s'appelle Bandai et qu'on a les droits de la série télé Gundam, on fait des tas de jeux qui cartonnent au Japon. Quand on s'appelle Sunrise et qu'on a uniquement les droits sur l'univers Gundam, on sort des « nouvelles originales » à propos du robot géant. Là, on est en présence du troisième jeu de robot en 3 mois sur PS2, ce qui fait beaucoup. Armored Core 2 était bon, Gun Griffon décevant, celui-ci est pitoyable. À ce rythme, le prochain sera en noir et blanc ?

Greg



4 *Editeur : Sunrise Interactive*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : G-Saipas

Sakura Taisen 2



Après le premier volet, voici le second, refait pour la Dreamcast. Le jeu change très peu, on retrouve juste quelques nouveaux events, ainsi que des mini-games un peu différents. Pour le reste, on se trouve juste face à une version Saturn en plus beau. Un excellent jeu d'aventure-stratégie donc, avec un humour toujours aussi déjanté.



Greg



7 *Editeur : Sega/Red*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Ça accourt !

Ring Of Red



« Staline, Hitler, Churchill, tous ces grands hommes ont combattu en Europe dans les années 40 en usant de robots géants mécaniques. » C'est du moins ce que nous apprend l'intro de ce jeu de stratégie (images à l'appui !), qui montre même Staline inaugurant fièrement l'un d'entre eux. Bon, forcément, grâce à ces saloperies géantes, Staline et Hitler se sont mis ensemble et ont gagné la guerre ; ils ont même envahi la moitié nord du Japon... Bien sûr, tout est à prendre au millième degré. L'année 1964. Vous êtes Masami Von Vitzeker, un métisse germano-japonais qui s'engage dans l'Armée de Libération du Japon. Autant le dire tout de suite, Ring Of Red n'exploite absolument pas les capacités de la console, mais il n'en est pas dénué d'intérêt pour autant. On déplace ses petits robots sur une carte simpliste, et comme d'hab, en cas de lancement d'une action offensive, on passe en représentation 3D. Sauf que là, c'est à vous d'agir. Pas complètement comme dans un jeu d'action, mais en pouvant avancer et reculer son Mech ; il faudra alors viser soi-même en cas d'attaque au canon, bouger, etc. Plutôt prenant au niveau du système et original au niveau du scénario, Ring Of Red est un titre qui gagne à être connu... pour peu que l'on aime le genre.

Greg

7 *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Dring et encore dring !

Silpheed The Lost Planet



Silpheed était un jeu culte sur Mega-CD, le prince des shoots sur cette console, d'ailleurs. On était donc plusieurs core-gamers à attendre sa venue sur PlayStation 2 comme LE jeu qui allait donner tout son sens à l'Emotion Engine. C'est pas super-beau, ça ralentit encore plus que chez John Woo, et là aussi sans aucune raison. Je l'ai fini en une heure, et deux vies. Voilà, c'était Silpheed sur PlayStation 2, on applaudit bien fort ! Si même Game Arts s'y casse les dents...

Greg



4 *Editeur : Game Arts/Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : S'il le faut...

Ring of Red



G-Saviour



Silpheed the Lost Planet

Toutes les sorties du mois passées au crible

35 jeux testés ce mois-ci dont plus de vingt Zappings ! Malgré cette avalanche de titres, peu ont retenu notre attention. La palme revient incontestablement à Yu Suzuki et à son F355 Challenge : un petit bijou de simulation automobile qui n'a décidément pas grand-chose à envier à Gran Turismo du point de vu du réalisme. Dans un registre beaucoup plus arcade cette fois, la version Dreamcast des 24 Heures du Mans nous fait oublier la scandaleuse et pitoyable mouture PlayStation. Infogrames et l'Automobile Club de l'Ouest vont pouvoir pousser un gros soupir de soulagement ! Merci Melbourne House. Autre surprise, derrière les grosses brutes patibulaires de l'Ultimate Fighting se cache en fait un jeu de baston d'une richesse inattendue ! Pour finir, sur Play, la suite de Medal of Honor fait de l'ombre à Driver 2, cette fois, le jeu de Reflections n'a pas vraiment déchaîné les passions. Moralité, un mois avant Noël, Sega « rulez » baby !

Driver 2 (PlayStation)	128
ESPN Track & Field 2 (Dreamcast)	116
F 355 Challenge (Dreamcast)	112
Jungle Book Groove Party (PlayStation)	118
Les 24 Heures du Mans (Dreamcast)	120
Le Monde des Bleus 2 (PlayStation)	126
Mario Tennis (Nintendo 64)	122
Medal of Honnor : Underground (PlayStation)	144
Spyro 3 L' Année du Dragon (PlayStation)	134
Street Fighter III 3rd Strike (Dreamcast)	132
Strider 1 & 2 (PlayStation)	138
Toonenstein (PlayStation)	136
UF Championship (Dreamcast)	140
Urban Chaos (Dreamcast)	142

DRIVER 2

Top rédac

Il y a des mois, comme ça, où la vie suit un chemin bien étonnant. Tiens par exemple, ici à Joypad en début de mois, on se la donnait grave. On buvait du Coca comme des dingues, on testait en pensant que la vieillesse jamais ne nous frapperait. Ouaip, autant dire que c'était tranquille. A cette époque, nous étions encore de jeunes inconscients. Et puis vint un jour où des consoles se mirent à cramer pas tout à fait par hasard, où des éditeurs se dirent que ce serait une bonne idée d'oublier de nous envoyer leurs jeux... pas de doute, les astres nous en voulaient. C'est alors que dans un élan d'altruisme, Traz' se mit en mode « Apocalypse ». Une réaction qui nous sauva tous (ô gloire à Traz') et vous par la même occasion. Hum, bah c'est clair le bouclage de ce Joypad 102 fut épique. Mhum, moui , moui...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- **0** *Tout juste bon à caler une table.*
- **1** *Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
- **2** *De très grosses lacunes. Urgl !*
- **3** *1 minute de plaisir. Et encore !*
- **4** *Pourrait vraiment mieux faire.*
- **5** *Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
- **6** *A acheter éventuellement, si on aime le genre.*
- **7** *Un bon jeu à de nombreux égards.*
- **8** *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
- **9** *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
- **10** *Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

Mon cœur s'est arrêté de battre ce mois-ci. J'ai pas eu d'accident, j'ai juste grillé ma première console. J'ai essayé de la faire réparer en douce, tranquille, mais lorsque le technicien a demandé à parler à Traz, j'ai failli faire un malaise. Comment définir les colères de Trazom... Vous voyez la tronche des All Black lorsqu'ils dansent le Haka ? Ben c'est pire !



Son jeu du mois : *Mario Tennis (N64)*

TSR

Après vous avoir recommandé un film (Gladiator), voici un livre : l'Hagakuré, livre de chevet des samouraïs, à lire en détail avant l'arrivée prochaine d'Onimusha (PS2). Une façon d'apprendre à vivre dont certains devraient s'inspirer. Bonne lecture.



Son jeu du mois : *F 355 Challenge (DC)*

Trazom

Ce mois-ci, la rédac a fait très fort : deux consoles grillées, dont l'une deux fois de suite en moins de 2 jours, c'est surpuissant ! Ma colère était en rapport avec ces légers « désagréments », je le reconnais. Mais bon, avouez qu'il y a de quoi désespérer par moments ! Heureusement, F355 est venu calmer mes colères subites ! Karine et Kendy ont eu chaud...



Son jeu du mois : *F 355 Challenge (DC)*

Gollum

En ce moment, je lis le bouquin de Beigbeder. Vous savez, ces 280 pages qui coûtent 99 francs. C'est bien révoltant, j'y ai appris entre autres que le mot « bonheur » était une marque déposée par Nestlé et que Pepsi voulait faire de même avec la couleur « bleue »! Et là je dis : « Monde de merde », pour citer ce cher Georges Abitbol.

Son jeu du mois : *F 355 Challenge (DC)*

Willow

Ce mois-ci, les impôts m'ont plumé, mon ballon d'eau chaude (qui se situe juste au-dessus des chiottes) a explosé, et j'ai dû démonter la tuyauterie de mon évier pour déboucher les canalisations ! Manquerait plus que je me fasse larguer par ma nana. Ah, c'est vrai, j'avais oublié, j'en ai pas !!!



Son jeu du mois : *F 355 Challenge (DC)*

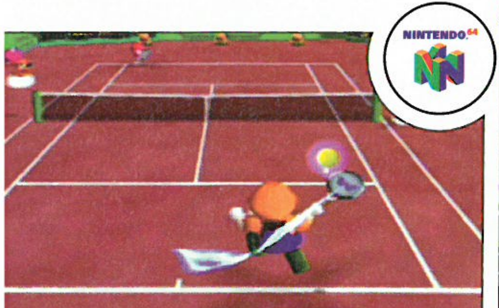
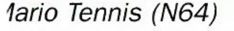
Chris

Ça y est, la période des impôts est passée. Kendy et RaHaN sont harcelés pa le Trésor Public, et tout le monde vit une période assez drastique. On a réduit les restos le soir, et on s'en fait plus qu'un ou deux grand maximum par semaine. La dèche, quoi. Avec Kendy, on a prévu de s'acheter un grill, pour se faire des grillades qui « tuent » le gras dans son jus.

Son jeu du mois : *Street Fighter III 3rd Strike (D*

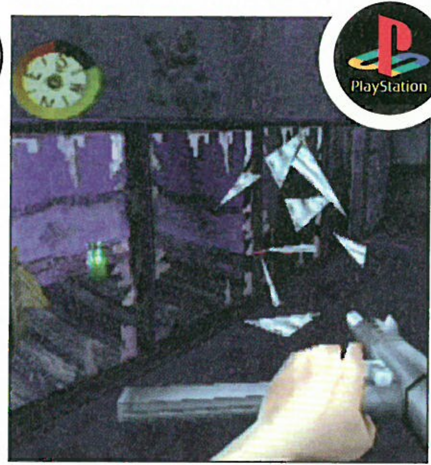
LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Mario Tennis (N64)



F355 Challenge (DC)



Medal of Honor Resistance (PS)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	36 pts	+5	↑
2	ISS Pro Evolution (PS)	22 pts	+4	↑
3	Colin McRae Rally 2 (PS)	14 pts	(=)	→
4	Zelda 64 (N64)	13 pts	(=)	→
5	Resident Evil Code Veronica (DC)	13 pts	(=)	→
6	Virtua Tennis (DC)	9 pts	(=)	→
7	Street Fighter EX 3 (PS2)	7 pts	(=)	→
8	Tenchu (PS), Dead or Alive 2 (DC)	6 pts	(=)	→
9	Samba de Amigo (DC), Tenchu 2 (PS), Capcom Vs SNK (DC)	5 pts	(=)	→
10	Vagrant Story (PS), Suikoden 2 (PS), Soul Reaver (PS), Perfect Dark (N64)	4 pts	(=)	→
!!!	Nouveauté : Eternal Arcadia (DC)	4 pts	+4	↑

JOYPAD MEGASTAR

mega Joypad star

Cela commence à devenir une habitude, la Dreamcast et la Nintendo 64 se transcendent. F355 Challenge du côté de Sega et Mario Tennis pour Nintendo, ils sont deux, ils sont beaux, ce sont nos deux Mégastar du mois ! Et attention, le mois prochain, une obscure prévision me permet de déclarer qu'un certain Shenmue et un non moins célèbre Zelda Majora's Mask casseront la baraque. Que la vie est prévisible parfois...

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> Mario 128 (GameCube) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)
WILLOW >>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PS)
CHRIS >>>>>>>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Virtua Fighter 4 (DC)
ELWOOD >>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)
KENDY >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC)
GREG >>>>>>>>>>> Rival Schools 2 (DC) et Kidô Senshi Gundam (PS2)
T.S.R. >>>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Gran Turismo 3 (PS2)
RaHaN >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et The Bouncer (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>>> Shenmue (DC) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)
KARINE >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)

Angel

Ce mois-ci, je suis allé à une soirée de musique expérimentale. C'était trop puissant, il y avait plein de gens qui se prenaient au sérieux en regardant un gars déguisé en lapin sauter partout pendant qu'on diffusait des bruits bizarres tout en projetant des effets stroboscopiques sur les murs. C'était peut-être de l'art, mais moi je me suis bien marré.

Son jeu du mois
F355 Challenge (DC)

Elwood

Ça y est !!! éluia, je viens tout juste emménager dans mon appart' de urgeois ! Après un déménagement per-stressant, le déballage de cartons, le remontage des ubles et le branchement de la é, me voilà installé comme un bab ! Le seul bémol , je prends un air cablé), ce très er Bubulle - mon isson rouge - est rt. Le pauvre s'est yé... ampagne !

Son jeu du mois
F 355 Challenge (DC)

Kendy

Ce mois-ci, spéciale dédicace aux deux inspecteurs des impôts qui veulent ma peau : Mme F... et Mister L. R., qui s'acharnent sur moi et me refusent mon abattement des 30 % réservé au journalistes. Ils ignorent la loi Cressard (L'article L.761-2 du Code du Travail) et veulent à tout prix me redresser sur deux années. Trop puissants, les gars du 7 !

Son jeu du mois
ESPN Track and Field (DC)

RaHaN

C'estcurieuxdesfoiscommemonPC semetàdéconner.Outrelefaitqu'ilre bootetoutseulcommeungrand,des fois,mabarred'espacenemarchepl us.Bon,jevaisrebooter.(reboot). A oué, c'est mieux. -(reboot). Ah ! Flûte, heureusement que Word sauvegarde automatique- (reboot) ARG –ment, c'est très éner- (reboot) RAAAH !!! –vant...

Son jeu du mois
Medal of Honor Resistance (PS)

Greg

En me préparant à aller à BD Expo dans une heure, je suis en train de repenser au Super Game Show... Ça commence à manquer en France, un grand rendez-vous du jeu vidéo... Et si ça pouvait être à Porte de Champerret, à 500 mètres de la rédac, ce serait super. Et avec des hôtesses déguisées en Crash Bandicoot, comme au Japon.

Son jeu du mois
Eternal Arcadia (DC)

Julo

Ma maman est quelqu'un de super low-tech, elle ne sait peut-être pas envoyer de mails, mais elle a plein d'autres qualités. Tenez, par exemple, c'est une experte dans l'art d'inventer de nouvelles expressions. La dernière en date : « Finir en tuyau de poêle » ... Ouais, faut arriver à la suivre, des fois.

Son jeu du mois
F 355 Challenge (DC)

Machine **Dreamcast** Genre **Simulation automobile**

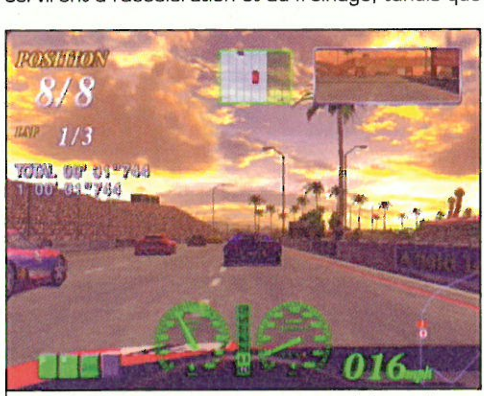


F 355 Challenge Passione Rossa



Vous adorez les simulations de course automobile, vous réclamez toujours plus de réalisme et n'en pouvez plus des savonnettes à la Ridge Racer ? Alors oubliez tous les softs de votre ludothèque et jetez-vous sur F 355... Ouais, ça fait un peu slogan de pub gratos comme intro, mais c'est comme ça, ce jeu est génial !

Dans F 355, vos premiers tours de piste (qu'il s'agisse de ce bon vieux circuit de Suzuka ou du simple anneau de Motegi) se termineront toujours en défaites cuisantes. C'est frustrant mais c'est ainsi, personne n'y échappera. Le pire, c'est que ça dure comme ça longtemps ! La plupart pesteront au bout d'un quart d'heure et éteindront la console, de rage, avec un nœud nerveux dans le bide, en prétextant que le jeu est trop difficile... « Rhââ, mais c'est impossible de les doubler ou quoi ?! » Bah si, c'est possible, mais faut bosser ! En fait, pour apprécier F 355 à sa juste valeur, il faudra passer par un apprentissage, et même deux finalement. D'abord, vous devrez apprendre à bien maîtriser votre bolide. Question maniabilité, il faudra commencer par vous habituer à la conduite en « tout analogique ». Comme d'habitude avec les jeux de caisses sur Dreamcast, les gâchettes latérales serviront à l'accélération et au freinage, tandis que la direction sera disponible sur le stick ou la croix... Mais cette fois, votre doigté à l'analogique devient un facteur de réussite primordial ! Lâchez l'accélérateur et enfoncez-le à fond d'un seul coup : votre voiture patine à mort. Faites de même en pleine course avec la direction : elle chasse et dérape en moins de deux dans le bac à sable. Bloquez les freins : elle fait un tout droit... Plus vous serez doux et précis avec les commandes, plus vous accrocherez la route et toutes les nanas tomberont dans vos bras. Viennent ensuite toutes les règles classiques de freinage, d'accélération et surtout de calcul des trajectoires, que vous avez sûrement déjà apprises dans Gran Turismo, mais poussées bien plus loin encore dans le réalisme... Bref, il faudra tourner, tourner et encore tourner pour véritablement connaître votre véhicule et littéralement le « dompter ». Cet apprentissage terminé (il faut bien quelques heures acharnées), vous aurez à peu près fait la moitié du chemin et commencerez à vous amuser un peu... C'est pas trop tôt, hein !



Les effets météo sont assez exagérés, mais rendent plutôt bien quand même...





La modélisation des caisses est de très bonne facture.

Les arrêts aux stands sont super-impressionnants, mais ne servent à rien dans le jeu, si ce n'est à vous faire perdre de précieuses secondes !



« Fare il vero pilota »

Vous avez acquis les bases, alors passons aux choses sérieuses avec l'étape numéro deux de votre accession au trip de la course métaphysique... Il faut avant tout savoir que les sept adversaires qui se tirent la bourre avec vous sur la piste sont assez balèzes, puisqu'ils connaissent chaque circuit sur le bout des ongles. Votre deuxième boulot sera donc, si vous voulez que vos seules compétences de pilote vous départagent, de les connaître aussi bien qu'eux ! Inutile de tenter une entrée de virage serré en cinquième, en se disant « bof, au pire, je donne un coup de frein tardif et je rattrape le virage en dérapage », non, oubliez ça ou vous prendrez cent mètres de plus dans la vue après chaque tour de piste. Il n'existe pas quinze façons optimales de passer un virage, mais une seule, et pour y arriver il n'existe encore qu'un moyen : savoir précisément la vitesse, le régime moteur et la trajectoire à adopter. Comme dans la réalité, le pilote que vous êtes devra donc faire de la « reconnaissance » ainsi qu'un exercice de mémorisation important avant chaque

fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Sega (Am2)
Genre	Simulation automobile
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3 (temps entre les check points)
Difficulté	Très difficile
Continue	Sauvegarde (14 blocs)
Nbre de circuits	11
Spécial	Vibration Pack, Volant.
Existe sur	Borne d'arcade

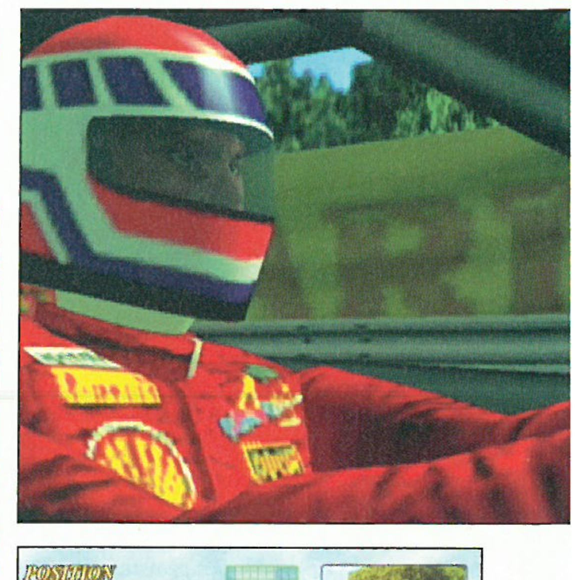
Duels en rouge

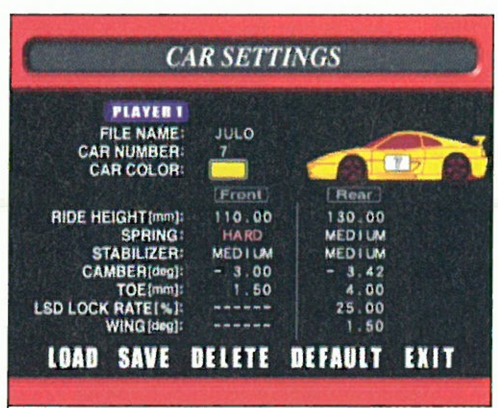
Le mode Deux Joueurs de F 355 est plutôt réussi. D'un point de vue technique, en fait, le jeu reste sensiblement le même... Pas de clipping, ni de ralentissements, cela reste toujours aussi beau et toujours aussi jouable. Malheureusement, les voitures présentes sur la piste passent de 8 à... 2 ! Vous ne pourrez donc jouer qu'en duel, dommage. Sinon, on déplorera le fait que l'option de jeu en link soit passée à la trappe, dans cette version PAL... On a pu y goûter grâce à la version japonaise du jeu, à la rédac', et franchement, c'était trop bien ! On se demande bien pourquoi Sega a décidé de virer cette option si bourgeoise...



Au revoir le mode Link de la version japonaise... Sega compterait-il ne jamais sortir ce génial accessoire chez nous ? Pour le moment, cela reste un mystère.

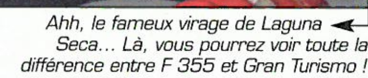
Une simulation « intégriste » qui ravira les pros !





Les réglages ne sont pas très explicites, mais ils n'intéresseront de toute façon que les joueurs les plus expérimentés.





Ahh, le fameux virage de Laguna Seca... Là, vous pourrez voir toute la différence entre F 355 et Gran Turismo !

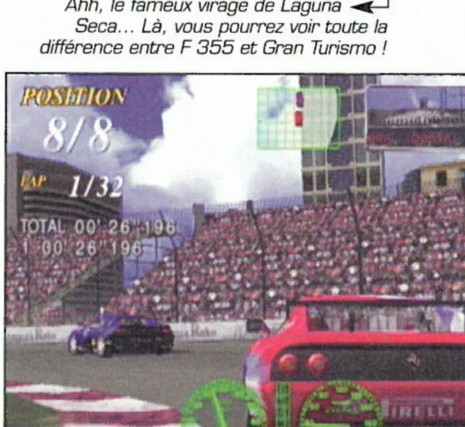
nouvelle course, histoire d'avoir une chance face aux autres. Connaître précisément les conditions parfaites pour passer chaque courbe vous permettra de faire péter les chronos et, pourquoi pas, d'arriver en première position... Mais là c'est quand même super-chaud !

« Grazie alle piccole assistenze ! »

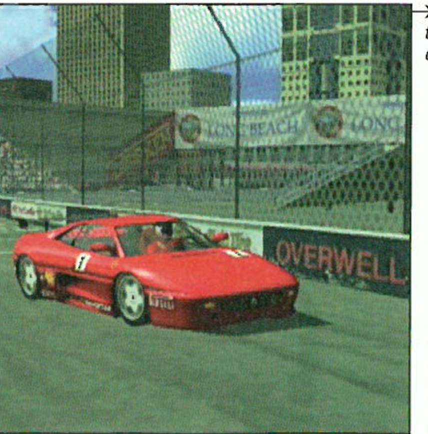
Pour ne pas dégoûter trop vite les joueurs, Yu Suzuki a tout de même pensé à proposer un système d'aides bien pratique. Grâce à lui, vous pourrez progresser petit à petit, en enlevant au fur et à mesure les différentes assistances proposées. La première, l'IBS (pour Intelligent Brake System) est réservée aux super-débutants et à ceux qui partent en reconnaissance sur un circuit. En effet, il s'agit presque d'un pilotage automatique, puisque sont gérés le freinage et la décélération ! Vous n'avez qu'à calculer correctement vos trajectoires et surtout à bien mémoriser le régime et la vitesse auxquels l'assistance vous fait prendre les virages... Super-pratique pour les repères donc, mais à éviter en course, hein, sinon c'est trop facile !

Jouer passivement online...

Bon, il faut bien vous parler du mode Online, puisqu'il semble bien présent dans la version test qu'Acclaim nous a envoyée. Je dis « semble » parce qu'il n'était malheureusement pas prêt pour être testé, alors voici comment cela devrait se dérouler, a priori... Vous arrivez sur le site, choisissez une course et attendez que des adversaires viennent vous rejoindre. Ensuite, chacun fait sa course de son côté, tout seul sur la piste, et la console « mélange » tous les ghosts sur le circuit pour vous balancer un Replay. Ce n'est qu'à l'issue de ce dernier que vous saurez qui a gagné... Mouais, c'est plutôt bof quand même, non ? Bonjour le manque d'interactivité.



On aurait apprécié une ambiance sonore plus vivante, à l'approche des tribunes par exemple.

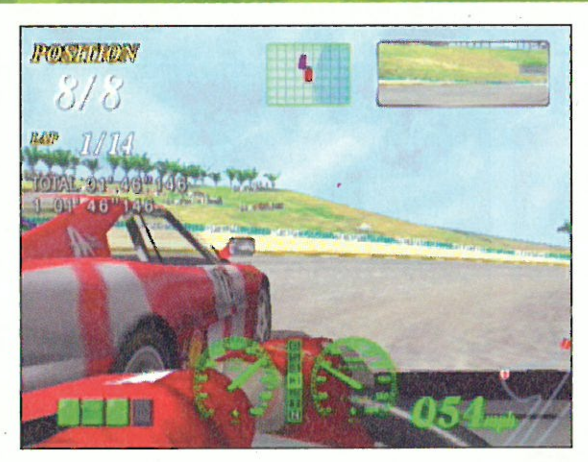


Les virages de Long Beach, quasiment tous en angle droit, font de ce circuit l'un des plus difficiles du jeu.





F355 Challenge Passione Rossa





Voici les quatre aides que vous pourrez activer ou non, pour vous faciliter la vie ou transpirer encore plus lors des courses...

Les trois autres aides sont plus réalistes et concernent réellement les modèles physiques. Il y a d'abord l'ABS (Anti-lock Brake System), que vous connaissez tous et qui empêche vos roues de se bloquer quand vous êtes debout sur la pédale de frein. Ensuite, le TC (pour Traction Control) qui, lui, permet d'éviter les problèmes de patinage, liés aux accélérations trop brusques. Le SC (Stability Control), enfin, est un anti-dérapage qui corrige votre trajectoire lorsque vous donnez un coup de volant trop brusque. Vous pouvez activer ou désactiver définitivement ces fonctions en passant par le menu des options, ou bien les modifier en temps réel, en pleine course. Notez que si l'on se débarrasse vite de l'IBS, on conserve encore longtemps les autres aides. Et puis, après tout, une voiture de course sans ABS, anti-dérapage et anti-patinage, c'est quand même rare.

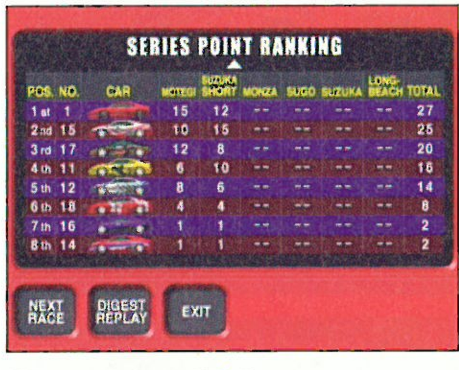
« Delle gare appassionanti... »

Bref, il n'est vraiment pas sûr que beaucoup d'entre vous parvienne à se lancer à fond dans F 355, car il est vite décourageant. Mais après cette fameuse phase d'adaptation (d'apprentissage ?), les sensations deviennent exceptionnelles, les courses passionnantes ! Il faut sans cesse se battre, s'appliquer, se surpasser et je dirais même « transpirer », pour mériter un simple dépassement ou une première place. D'autant que le fait de partir à chaque fois huitième, sur la grille de

Vive le 16/9e !

Quel bonheur mes frères, F 355 fait partie de ces très rares jeux compatibles 16/9e ! En fait, cela aura permis aux développeurs de simuler un peu plus l'excellent effet panoramique de la borne d'arcade, qui comportait 3 écrans alignés, je vous le rappelle. Pour que vous puissiez bien vous rendre compte du changement qu'apporte cette option, je vous ai concocté un petit montage photo comparatif... Ca change, hein ?





SERIES POINT RANKING

POS.	NO.	CAR	MOTEGI	SUZUKA SHORT	MONZA	SUGO	SUZUKA	LONG-BEACH	TOTAL
1st	1		15	12	--	--	--	--	27
2nd	15		10	15	--	--	--	--	25
3rd	17		12	8	--	--	--	--	20
4th	11		6	10	--	--	--	--	16
5th	12		8	6	--	--	--	--	14
6th	18		4	4	--	--	--	--	8
7th	16		1	1	--	--	--	--	2
8th	14		1	1	--	--	--	--	2

NEXT RACE
DIGEST REPLAY
EXIT

Des modèles physiques ultra-réalistes, un jeu réservé à une élite de joueurs !



La distance d'affichage est très grande et le jeu ne souffre d'aucun problème de clipping.



Le circuit de Fiorano n'est pas disponible en mode Course. Il s'agit, en effet, du circuit d'entraînement officiel du constructeur... D'où la largeur réduite et le cadre champêtre.



départ, vous oblige à prendre des risques... Contrairement à ce que l'on pourrait penser au départ, les adversaires ne sont pas imbattables, ils font quelques petites erreurs (jamais de gros plantages dans le décor, sauf si vous les y poussez, mais c'est pas sport !) et surtout, essayant d'assurer leur course, ils ne négocient que très rarement leur trajectoire de manière parfaite. A vous de vous battre pour faire mieux qu'eux et les rattraper !

« La perfezione ? »

Non, F 355 a beau nous avoir complètement séduits à la rédac', il faut bien avouer qu'il n'est pas parfait. D'ailleurs, Yu Suzuki l'a avoué lui-même, il voulait ajouter et régler encore pas mal de choses, mais les impératifs commerciaux l'ont obligé à couper court la phase de développement... C'est comme ça, c'est la vie. Au chapitre des défauts, on notera deux trois petites choses comme le comportement des concurrents, pas toujours intelligent (parfois ils foncent bêtement sur vous), les erreurs scriptées, etc. On aurait également apprécié une gestion des dégâts sur la carrosserie et la motorisation, des arrêts aux stands qui servent à quelque chose. Il y a d'autres ch'tits détails comme l'impossibilité de sauvegarder en plein championnat, l'absence de vues externes (moi, je trouve que c'est une bonne chose, mais bon), l'absence d'autres modèles, l'ambiance sonore pas très vivante (les bruitages de votre bolide sont vraiment exceptionnels, mais les bruits environnants un peu inexistants et les musiques carrément pourries !)... Mais là, c'est quand même du chipotage, parce que le plaisir qu'a voulu nous procurer Sega concerne avant tout la conduite, l'aspect simulation hyper-poussé. Et de ce côté-là, pas de problème, je crois que je n'ai jamais autant trippé en conduisant une voiture virtuelle ! D'autant que, pour une fois, le volant est carrément super-optimisé ! A vous de voir maintenant si le fait d'apprendre à piloter avant de commencer à vous amuser représente un élément ludique ou un élément de frustration... L'anti-Ridge Racer, en somme. Forza Sega !

Julo

Professeur Ferrari vous donne des cours

Pas 36 solutions pour progresser dans F 355 : il faut passer du temps dans le mode Training ! Notez que ce dernier est vraiment bien foutu. Tout d'abord, une ligne rouge tracée au sol vous permet d'apprendre les trajectoires idéales et les points de freinage optimaux (la ligne se met à zigzaguer quand il faut freiner). Ensuite, une voix-off vous annonce la nature des virages à venir, vous prévient s'il faut ralentir, vous félicite si votre timing est correct... Super-pratique compte tenu du degré de réalisme du jeu. De plus, vous pouvez toujours activer l'IBS, histoire de vérifier les rapports à adopter, etc. Un passage obligé.







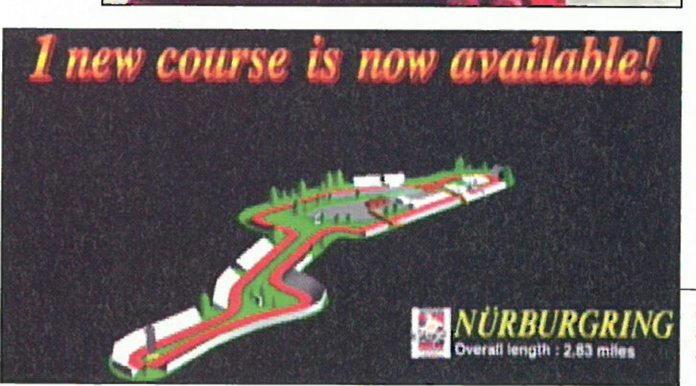




L'ovale d'Atlanta vous permettra de tester à fond la vitesse de votre bolide.



Vous partirez toujours en huitième position sur la grille.



Pour délocker les différentes courses bonus, il faudra parcourir un certain nombre de kilomètres.

Notes

18 Technique
Des modèles physiques inégalés, une réalisation impeccable... Une copie quasi-conforme de la borne !

17 Esthétique
Les circuits sont fidèlement reproduits, la modélisation des caisses est parfaite. Un régal pour les yeux.

17 Animation
L'impression de vitesse n'est pas transcendante, mais on oublie vite ce manque. Le frame-rate est constant.

18 Maniabilité
Si vous passez le cap de l'apprentissage (c'est long !), vous prendrez votre pied comme jamais !

15 Sons
Les musiques sont nulles, les sons environnants un peu légers mais les bruitages du moteur exceptionnels !

16 Durée de vie
Une journée pour arriver preums dans une course et des semaines pour finir le championnat en bonne position !

+ Plus
L'aspect simu' poussé à fond ! La réalisation impeccable.

– Moins
L'absence de gestion des dégâts. Les réactions des concurrents. Où est passé le mode Link ?

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

N'oubliez pas que le très talentueux Yu Suzuki se tient fièrement derrière les versions arcade et Dreamcast de F 355. Ce grand monsieur, qui bosse depuis toujours chez Sega et à qui l'on doit des jeux mythiques comme After Burner, Out Run ou Hang On, est aussi le géniteur de l'excellent Shenmue, prévu en Test Officiel pour le mois prochain, si tout se passe bien... Sinon, au cas où vous auriez loupé le numéro 101 de Joypad, sachez que ce Miyamoto made in Sega a été interviewé le mois dernier, dans nos pages.

L'avis de Julo

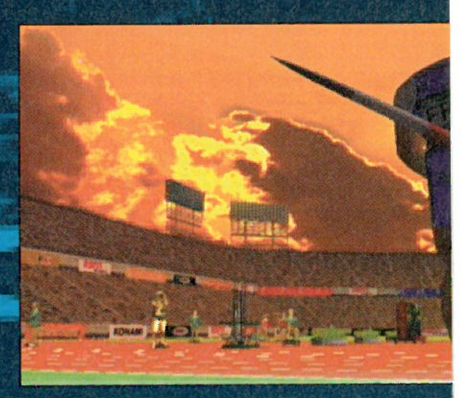
F 355 s'adresse à une élite de joueurs, c'est évident. La grande difficulté qui le caractérise représentera un gros défaut pour le grand public. Mais si vous êtes prêt à vous acharner et à vous faire un petit peu violence au début, il deviendra à vos yeux l'une des simulations les plus trippantes, toutes plates-formes confondues.

L'avis de Willow

F 355 Challenge est un titre exceptionnel à réserver aux amateurs purs et durs de la simulation. Les autres risquent de ne pas passer le long cap d'apprentissage. On regrettera toutefois l'absence de dégâts et de ravitaillement. Pour le reste, difficile de prendre en défaut le titre de Yu Suzuki. La Dreamcast a enfin son Gran Turismo. Youpi !

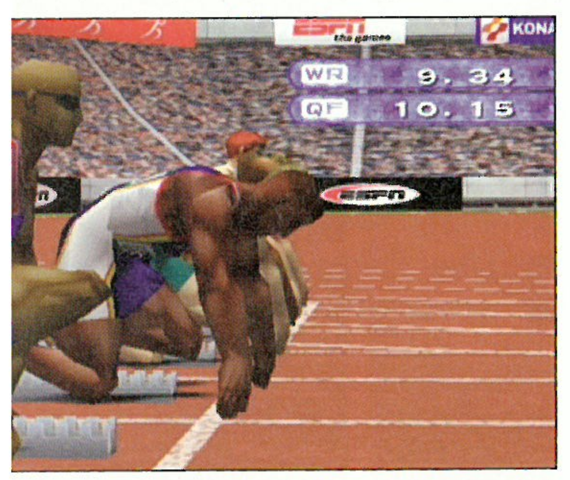


ESPN Track and Field



ESPN Track and Field déboule sur Dreamcast, pour le bonheur des fabricants de manettes. A la clé, du bousillage de paddles à tour de doigts et des performances olympiques jusqu'à quatre joueurs. Youpi !

Track and Field est le premier titre à institutionnaliser ce que l'on peut pompeusement appeler « le sport de salon ». En fait, Konami a tout compris à la vie. Si l'homme moderne de base pouvait choisir entre suer comme un cochon en effectuant une activité sportive et pratiquer une discipline virtuelle avachi dans des coussins versaillais en satin, je pense qu'il aurait facilement opté pour cette dernière solution disons bien bourgeoise. Car l'humanité du futur, je la vois plutôt grasse et paresseuse. Les seuls gars musculeux resteront les pantins qui nous divertiront lors des prochains J.O., les plaquettes de chocolat collées au ventre n'étant plus un élément déterminant pour la survie de notre espèce et de son évolution. On bougera de moins en moins notre carcasse et on vivra par procuration, connecté au monde extérieur via cette super-invention qu'on appelle l'Internet. Ah le futur, j'ai hâte d'y être ! Parce que maintenant encore, je trouve la vie beaucoup trop pénible physiologiquement parlant. D'ailleurs à ce propos, je ne peux m'empêcher de vous faire partager cette somptueuse citation de Sarah Connors issue de « Terminator 2 » : « La vie, ça fait mal. » Y en a marre de marcher et d'utiliser ses jambes, y'en a marre de respirer, pour moi ça fait juste 27 ans que ça dure ! Tout ce que je veux, c'est dormir dans un bon lit douillet pendant 100 ans et regarder la télé, tranquille.



8 + 4 = 12 épreuves

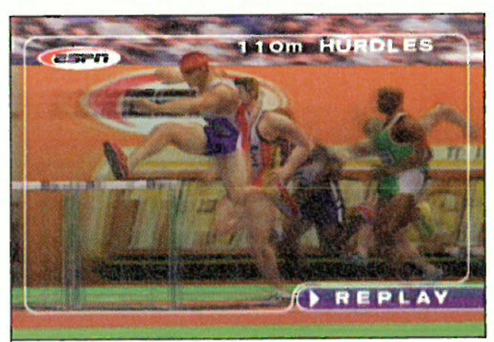
J'ai dû passer par la calculatrice de mon PC pour effectuer ce calcul mathématique que je qualifierais volontiers de super-basique. Car autrement, je perdais au moins un centième de calorie. Il en est hors de question ! Ce qui est bien avec Track and Field, c'est qu'on peut s'aplatir sur la table comme une crêpe et y jouer en usant uniquement ses deux doigts. Ah oui, c'est vrai : on se sert aussi de ses oreilles pour fournir l'effort titanesque du matraquage de paddle dans le bon timing. Autrement, cette mouture Dreamcast dispose à vue de nez (mince, j'ai ouvert les yeux) de huit disciplines pas piquées des hannetons. On peut goûter calmement chez soi, avec un bon feu crépitant dans la cheminée, à des sports variés tels l'haltérophilie, le lancer de javelot, le 110 m haies, le 100 m, le lancer de poids, le saut en longueur, les barres parallèles et enfin le saut à la perche. Mais c'était bien sûr sans compter sur la bonne volonté de Konami, qui a inclus quatre épreuves secrètes à décoincer, pour mon plus grand malheur. J'étais maintenant certain d'une chose : j'allais encore devoir gaspiller mes ressources énergétiques pour obtenir l'or à toutes les joutes et glaner ces satanés sports en sus. Quel effort douloureux en perspective ! Heureusement, l'ami Angel me facilita la vie d'un coup de main salvateur.

Des sports plus ou moins éprouvants

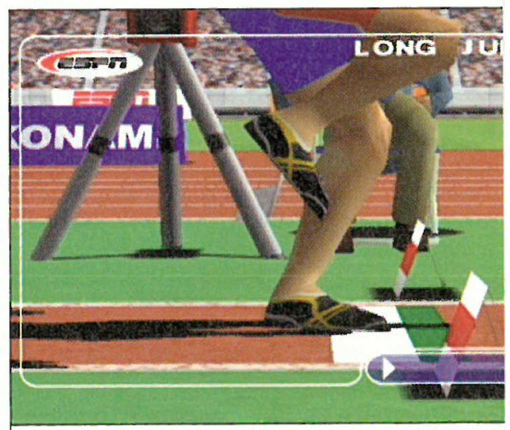
A l'instar des précédents Track and Field sur les autres machines, les épreuves se révèlent plus ou moins basiques au niveau de la prise en main. Le 100 m constitue bien entendu l'activité la moins crevante, avec seulement deux boutons à presser alternativement (X et B). Passée cette discipline, il faut avouer qu'il est courant de recourir à ses deux mains, et donc de perdre une nouvelle fois des calories inutilement. Effectivement, les phases d'efforts musculaires (index et majeur) alternent souvent avec l'usage pertinent des touches de la tranche (L ou R) pour corser le gameplay. Par exemple, dans le saut en longueur, il faut appuyer sur ces mêmes boutons au bon moment, pour ne pas « mordre » sur la ligne lors de l'extension, et déterminer l'angle du saut. Et je vous le jure sur la tête de Trazom, ce

fiche technique

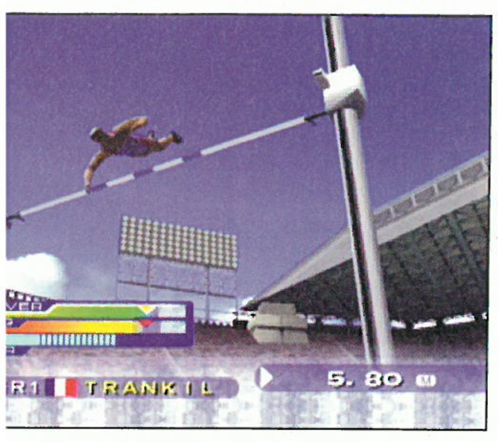
Editeur	Konami
Développeur	Konami Japon
Genre	Multi-épreuve
Nbre de joueurs	1 à 4 en même temps
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre d'épreuves	12 en tout
Spécial	Nique les manettes
Existe sur	N64 et PS2

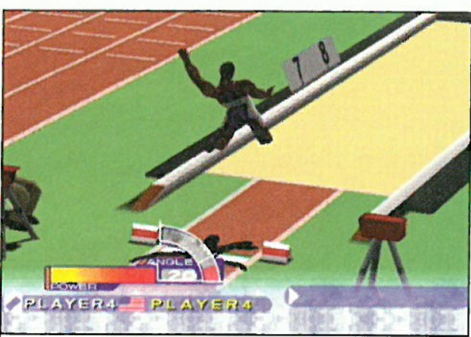


Les ralentis utilisent un effet de flou pas très esthétique.



Un replay vous précise si vous avez mordu ou non sur la ligne, lors des sauts en longueur.





➤ Le saut optimal en longueur demande 35 degrés. Là, c'est plutôt cuit.

n'est pas évident à faire ! Sinon, la plus éprouvante des épreuves reste, à mon sens, celle des barres parallèles, qui nécessite, en plus des manipulations décrites plus haut, des combinaisons à la Croix que vous devez exécuter en un temps limité pour effectuer des figures. Et là, c'est encore plus chaudard ! Le sport virtuel, c'est peut-être pas fatigant, mais qu'est-ce que c'est stressant !

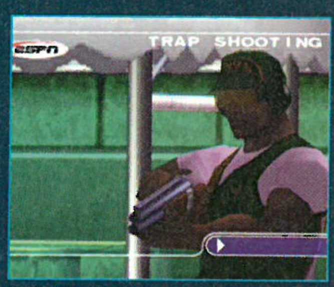
Une réalisation moyenne

La N64 nous avait, à l'époque, laissés un bon souvenir. Evidemment, sur DC, la réalisation y est supérieure, mais déçoit quand même un tout petit peu vu ses capacités intrinsèques. On regrettera l'absence de modélisation pour les visages des athlètes, qui s'apparentent maintenant à des textures de visages sans nez proéminent. De plus, les carrures des protagonistes se révèlent assez cubiques et ne rivalisent pas avec celles de Soul Calibur, pour ne citer que cet exemple éminent. Heureusement, le plaisir de jeu demeure intact, malgré ces petits défauts. Bon là, je vais conclure parce que je suis complètement lessivé. A la fois convivial et fédérateur, Track and Field atteint ses lettres de noblesse en mode Multijoueur (jusqu'à quatre simultanément !). En revanche, seul, il peut assez rapidement vous gaver. Normal me direz-vous, puisqu'il fait partie des softs destinés aux parties entre potes, tranquille. Mais bon, si vous devez choisir entre ce titre et Sydney 2000, il n'y a pas matière à débats : ESPN Track and Field le pulvérise à tous les niveaux. Voilà, maintenant je vais enfin pouvoir aller dormir, parce que ça fait mal à la tête de réfléchir et de donner son avis.

Kendy

Les disciplines secrètes

Lorsque vous réussissez à obtenir les médailles d'or pour les huit épreuves de base, deux nouvelles disciplines apparaissent : le saut en hauteur et le triple saut. Bien sûr, vous avez lu le test et on vous la fait pas : vous savez qu'il vous reste encore deux joutes à découvrir. Et comme vous êtes décidément trop malin, vous en déduisez avant que je vous le révèle, qu'il suffit de rafler l'or à ces deux nouvelles épreuves pour en faire apparaître deux dernières : le saut acrobatique et le ball-trap. Bravo, vous êtes vraiment trop fort !



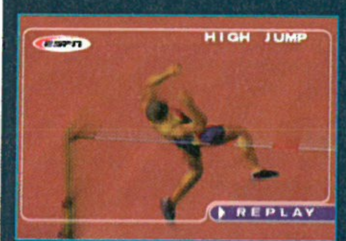
Le ball-trap.



L'obtention du titre suprême vous permet de débloquer les options secrètes.



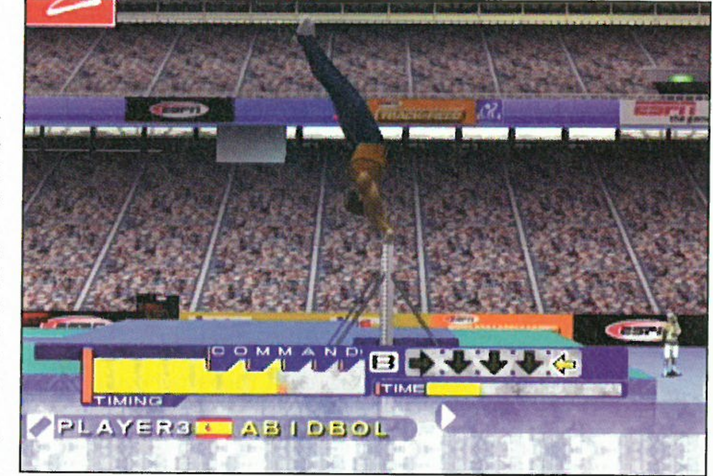
Le saut acrobatique.

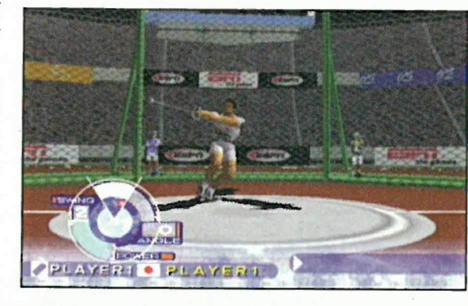


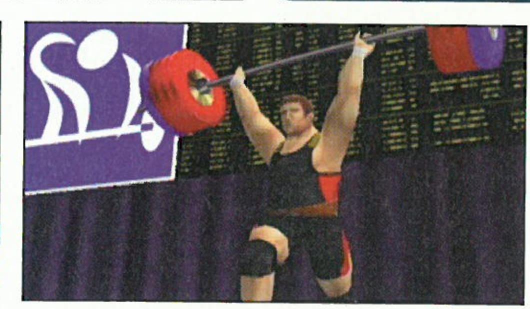
Le saut en hauteur.



Le triple saut.







Notes




14 Technique
Il n'y a rien d'extraordinaire. Le jeu utilise un moteur 3D des plus banals et la modélisation des sportifs est plutôt difforme.


16 Esthétique
Les textures sont lumineuses, même si les graphismes ne cassent pas des briques. Ça reste dans l'ensemble assez joli.


16 Animation
Les athlètes se donnent à fond dans leurs disciplines, peinards. Les mouvements vont à l'essentiel.


19 Maniabilité
Tout dépend de la rapidité de vos doigts. Sur ce coup, c'est Mère Nature qui fait jouer vos capacités.


17 Sons
L'ambiance du stade est fort bien rendue et vous pousse au dépassement de soi dans son sens nietzschéen.


17 Durée de vie
Comme d'hab' pour ce style de soft : à plusieurs, c'est mortel. Seul, c'est mortel au sens propre du terme.


Plus
A quatre, c'est le pied ! Douze épreuves, dont quatre secrètes.

Moins
Une modélisation des athlètes assez étrange. Quelques épreuves trop difficiles.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Sachez que Track and Field est aussi prévu sur la PS2 et qu'il proposera une modélisation des sportifs plus réaliste. Pour plus de détails, je ne peux que vous renvoyer au papier de l'ami Angel, qui se trouve dans la rubrique News de ce même numéro. Attention, ce n'est pas Angel qui se trouve dans cette rubrique mais bien la News de T&F version PS2. Je suis vraiment lourd, parfois.

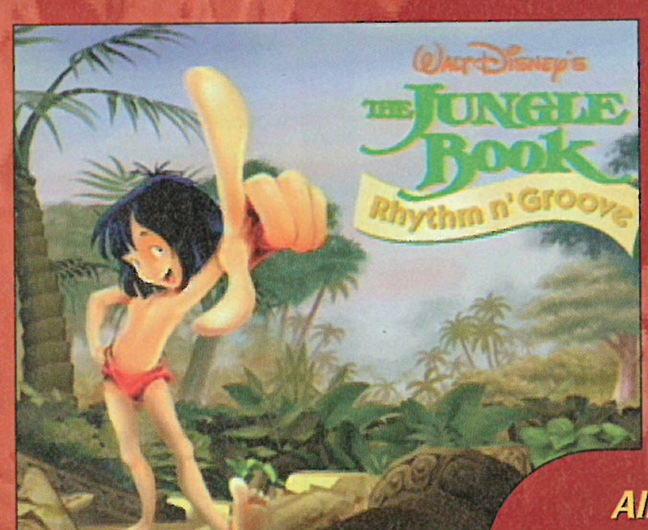
L'avis de Kendy

ESPN Track and Field réussit aisément à nous faire oublier ce produit marketing médiocre que fut Sydney 2000. La diversité manifeste de ses épreuves et son gameplay efficace vous alimenteront en soirées paillardes. Malgré sa réalisation moyenne, il vous procurera cependant un plaisir rarement atteint dans la catégorie des softs multijoueurs.

L'avis de Angel

Moins réussi que celui de la PlayStation 2, ce Track'n'Field vous permettra quand même de passer de très bons moments à plusieurs. Les nouvelles épreuves sont réussies et demande une rapidité hallucinante. Pensez déjà aux pansements pour les ampoules aux doigts, vous en aurez besoin.



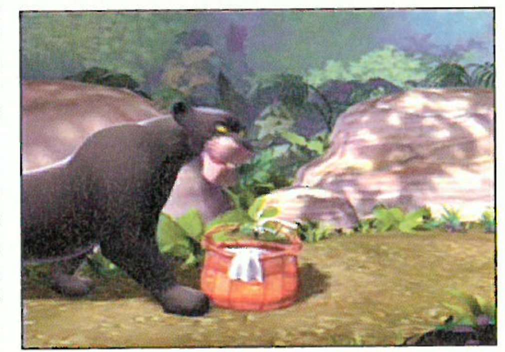


Jungle Book Groove Party

Allez les jeunes, laissez tomber Véronique et Davina et essayez plutôt les rythmes de la Jungle pour vous raffermir les fesses ! Mowgli, Baloo et compagnie vous invitent, tranquille, à entrer dans la danse.

Comme disait mon odieuse prof de latin en 3e 2 : « errare humanum est », puisque j'ai fait une grosse bourde le mois dernier. C'est bon, j'ai eu ma punition, Traz' m'a fait écouter l'album de Céline Dion en version intégrale. Je vous avais donc annoncé qu'il n'y aurait pas de tapis spécial disponible pour la sortie du Jungle Book, et qu'il faudrait s'en procurer un, en import. Pffff ! n'importe quoi me rétorqua Ubi Soft, ouah l'autre, bien sûr, qu'il va y' en avoir un de tapis, et un spécial en plus, créé en collaboration avec Guillemot, Thrustmaster et Sony ! Aux dernières nouvelles, vous ne pourrez vous le procurer qu'accompagné du titre pour la modique somme d'environ 500 F. Pourtant, il paraîtrait que l'on pourrait quand même se le procurer tout seul (source : Sony : environ 199 F), mais bon, c'est pas encore sûr. Avec ce genre d'infos superfloues où tout le monde se renvoie la balle, on s'étonne qu'on fasse des bourdes... Grrr... Bon, sinon, le jeu en lui-même ça donne quoi ?







Pour les fans de karaoké, les paroles des chansons s'affichent en bas de l'écran, si vous avez assez de souffle pour chanter !

Groovy baby

Il faut croire qu'Ubi Soft a été le premier développeur a tenté l'aventure du jeu musical en Europe. On ne croyait jamais voir un titre de ce genre sur le Vieux Continent ! Eh bien, c'est chose faite avec ce Jungle Book Groove Party qui s'adresse à des joueurs assez jeunes. En effet, même si les niveaux de difficulté sont au nombre de 5, les combinaisons ne sont pas trop dures à réaliser. Au départ, toutes les chansons ne sont pas disponibles, et il vous faudra donc réussir chaque épreuve pour passer à la suivante. Il en est de même pour les personnages, puisque vous ne disposez que de 5 persos immédiatement et 5 autres à débloquer. Une fois la chanson lancée, le principe est simple : reproduire les flèches qui apparaissent sur l'écran en appuyant avec vos pieds ou vos mains (si vous ne possédez pas le tapis) sur les flèches correspondantes tout en suivant la mélodie. Les combinaisons sont simples et se rapprochent le plus possible du rythme de la musique. On possède d'ailleurs, à la rédac', des spécialistes du « dance floor », comme Gollum, Greg ou Julo qui ne se font pas prier pour se trémousser et effectuer des figures de style. Comme quoi, y a pas que les filles qui aiment bouger !



Si vous enchaînez beaucoup de combinaisons, vous gagnez un fruit vert. Ce dernier disparaît lors de vos chutes. Quand y en a plus, c'est perdu !

Les cinématiques inspirées du Livre de la Jungle sont magnifiques et ponctuent le passage entre chaque chanson en mode Histoire.

fiche technique

Editeur	Disney/Sony C.E.
Développeur	Ubi Soft (Chine/France)
Genre	Jeu de danse et musique
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continue	Oui, sauvegardes
Nbre de chansons	9
Spécial	Tapis de danse
Existe sur	Rien d'autre

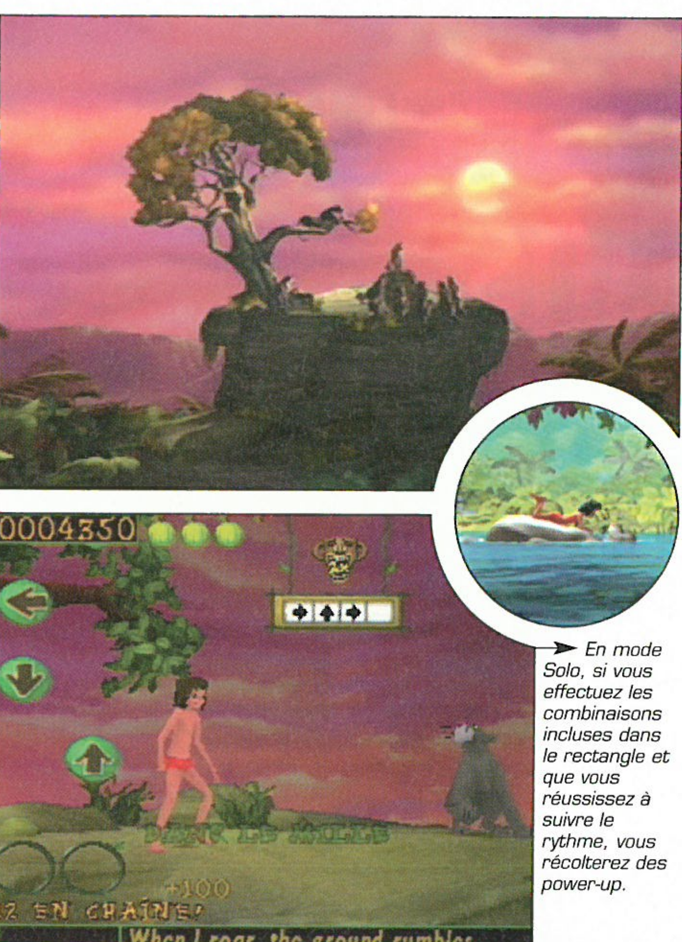


Il en faut peu pour être heureux

Ainsi, avec quelques chansons originales et un tapis bariolé, les jeunes et les moins jeunes pourront passer un bon moment. Pour éviter que l'ensemble soit trop répétitif, différents power-up vont venir vous divertir. Leurs effets ne seront pas les mêmes si vous jouez seul ou à deux. Dans ce cas-là, il faudra trouver un partenaire qui possède lui aussi le fameux tapis. Mais trouverez-vous quelqu'un qui accepte de se procurer le pack de jeu entier juste pour avoir la fameuse carpette afin de vous affronter, alors que vous possédez déjà le titre ? Je veux dire qu'il serait plus simple de pouvoir se procurer le tapis seul, quitte à l'utiliser ensuite avec d'autres jeux musicaux s'il y a compatibilité. En effet, comme le tapis spécial Jungle n'était pas disponible lors du test, il a bien fallu utiliser celui de Dance Dance, histoire de le rentabiliser. Enfin, à part ces petites tracasseries, on pourra déplorer le faible nombre de chansons disponibles : à peine une dizaine ! D'ailleurs, certaines ne figurent pas dans le film original, je pense notamment à la chanson des vautours. Je ne vous ai pas détaillé les différents modes à votre disposition : Le mode Histoire, qui vous permet de suivre les pérégrinations de Mowgli, ce petit bébé abandonné et élevé par des loups. Le mode Affrontement, où on joue à 1 contre 1, le mode Galerie de la Jungle vous propose de décortiquer les mouvements des personnages (mais je ne comprends pas l'intérêt de ce truc), ou de visionner les superbes cinématiques du film. Enfin, le mode Panthéon offre un condensé des autres modes avec en sus une épreuve marathon pour se muscler les mollets. Ce Livre de la Jungle musical est un divertissement original qui va tenter de convertir les petits Européens à la fièvre de la danse, ce qui pourra constituer un p'tit entraînement avant la sortie des autres titres dédiés à la musique.

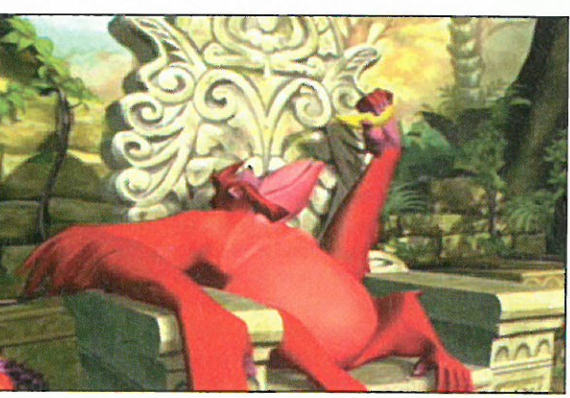
Karine

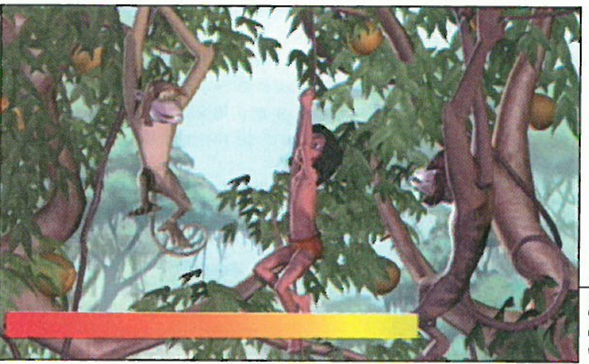




En mode Solo, si vous effectuez les combinaisons incluses dans le rectangle et que vous réussissez à suivre le rythme, vous récolterez des power-up.







Les contours des héros de la Jungle sont trop flous. On ne distingue pas bien leurs visages !

Notes


Technique
A part les superbes cinématiques, seuls 2 persos un peu flous sont affichés.


Esthétique
Y a pas grand-chose à l'écran à part les protagonistes qui se déhanchent.


Animation
Les mouvements sont fluides et rythmés avec des enchaînements assez naturels, sans ralentissement.


Maniabilité
Plus facile avec le tapis ! Le niveau le plus élevé n'est pas trop dur, avec un peu d'entraînement.


Sons
Les musiques sont pour la plupart inspirées du film donc très fun.

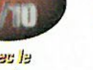

Durée de vie
Les parties à 2 sont les plus intéressantes, mais elles sont limitées par le nombre peu élevé de chansons.

Plus
Chansons originales du film le Livre de la Jungle.
Tapis néssessaire pour apprécier pleinement !

Moins
Un investissement lourd (500 F) pour s'amuser en famille !

Note d'intérêt


avec le tapis


sans le tapis

Plus loin...

Le 1er jeu qui utilise le style musical avec tapis incorporé arrive en Europe ! Après Mowgli, Dance Dance Revolution version européenne va débarquer. Ce style interactif si particulier va-t-il réussir à séduire notre Vieux Continent ? En effet, les Japonais sont tellement friands de ce genre musical qu'ils ont déjà décliné DDR en 3 remix, avec de nombreux autres titres semblables. Greg nous a même ramené un karaoké sur PS2, récolté lors de son dernier trip au Japon !

L'avis de Karine

Ubi Soft se lance en premier dans l'aventure des jeux musicaux à caractère interactif. Ce titre est destiné aux plus jeunes car les niveaux de difficulté ne sont pas très élevés. Les graphismes ne sont pas géniaux et les chansons sont peu nombreuses mais différentes et bien rythmées. Il faut aimer !

L'avis de Julo

JBGP est un jeu musical plutôt sympa, si vous possédez un tapis de danse et surtout si vous avez moins 12 ans... Mais bon, évidemment, entre ça et Dance Dance Revolution (Dancing Stage, chez nous), le choix est vite fait. Pour faire plaisir à votre petit frère ou à votre petite sœur, ce sera parfait.

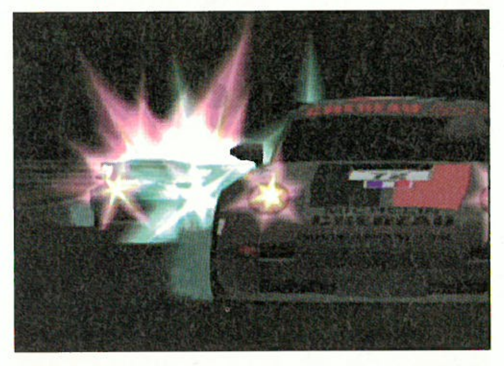


Les 24 Heures du Mans



Les 24 Heures du Mans... ce titre aura donné des sueurs froides dans les hautes sphères d'Infogrames. Qu'en est-il de cette version Dreamcast ? Mon dieu quel suspens intolérable ! Vite une réponse !

Quand Infogrames a communiqué la première fois sur la version Dreamcast des 24 Heures du Mans, la réaction a été unanime en découvrant le dossier de presse : on s'est pris la tête entre les mains (de manière très théâtrale, limite Actor Studio) en poussant un « Aïe aïe aïe » de désespoir. L'éditeur ne démord pas, s'obstine et remet le couvert ! Pour mémoire, la mouture PlayStation avait provoqué au moment de sa sortie un tollé général parmi les fans de cette prestigieuse compétition, à tel point qu'on a reçu des dizaines de plaintes par e-mail, par téléphone et par snail-mail (ça, c'est le courrier papier). Comment l'un des plus puissants éditeurs européens et l'Automobile Club de L'Ouest ont-ils pu laisser un développeur (en l'occurrence Eutechnyx) bafouer à ce point ce mythe du sport automobile. J'ose à peine imaginer ce qu'ont vécu les jolies standardistes d'Infogrames à cette époque !





Séance de rattrapage

Il aura donc fallu ce petit scandale pour que l'éditeur lyonnais prenne conscience du manque de sérieux des British du studio Eutechnyx (c'était quand même la troisième fois qu'il collaborait avec Infogrames) et réagisse. Le développement de cette version Dreamcast a finalement été confié à Melbourne House, qui avait auparavant travaillé sur des petits bijoux comme Dethkarz (PC) et le fameux GP 500 (toujours sur PC). Alors qu'on ne s'attendait pas vraiment à un miracle, mais plutôt à une version PlayStation lissée, le résultat final nous a littéralement bluffés. Les 24 Heures du Mans bénéficie en effet d'une réalisation graphique époustouflante qui soutient sur certains points parfaitement la comparaison avec le fabuleux F355 Challenge. Les décors notamment sont beaucoup plus détaillés que dans le titre de Yu Suzuki. Sans exagérer, le rendu tutoie le photo-réalisme. Cette impression est d'ailleurs renforcée par une gestion des éclairages assez poussée et des textures « organiques ». La modélisation des voitures quant à elle n'attire aucune critique, même si le rendu fait plus « jeu vidéo » que dans F 355. A côté de ça, on trouve plein de petits effets bien sympatoches comme la pluie qui tape sur le pare-brise, les nuages qui se déforment, les traînées de condensation qui se forment à l'extrémité des rétroviseurs lorsque vous dépassez les 300 km/h, les pneus qui laissent des traces dans l'herbe, les retours de flammes des pots d'échappement, les disques des freins qui virent au rouge, ou encore les effets d'environnement mapping (en pré-calculé) sur les voitures. Petit oubli cependant : les phares n'éclairent pas la route lors des nocturnes ! Difficile malgré tout de prendre en défaut le moteur 3D, même si la déformation des carrosseries n'est pas gérée. Le jeu tourne en 60 images par seconde quel que soit le nombre de bolides présents à l'écran (12 en course classique, 24 sur les 24 Heures du Mans) et l'impression de vitesse décoiffe. Y a pas à dire, la Dreamcast est une sacrée bonne machine ! Bon, la « techeunique » c'est bien, mais le gameplay dans tout ça ? Evidemment, il ne faut pas s'attendre à une simulation pointue ou à quelque chose de foncièrement novateur ; Le Mans est un jeu d'arcade, point. La conduite ne se révèle réellement intéressante qu'en mode Expert : là, les concurrents font preuve de combativité et l'absence totale d'assistances (freinage, direction) complique un peu



Les voitures sont magnifiquement modélisées.

Le Mans, un circuit long et super-technique, malgré des modèles de conduite arcade.



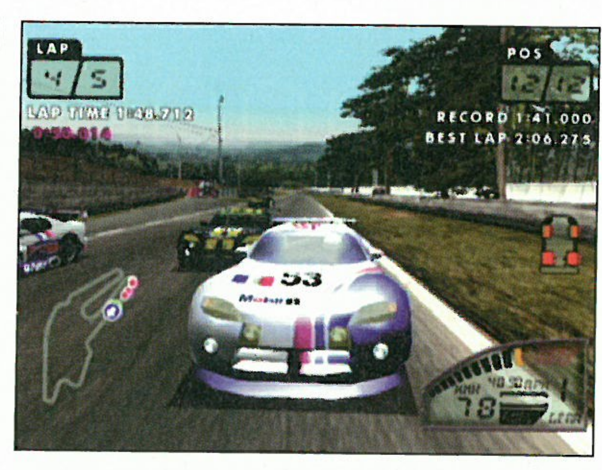


fiche technique

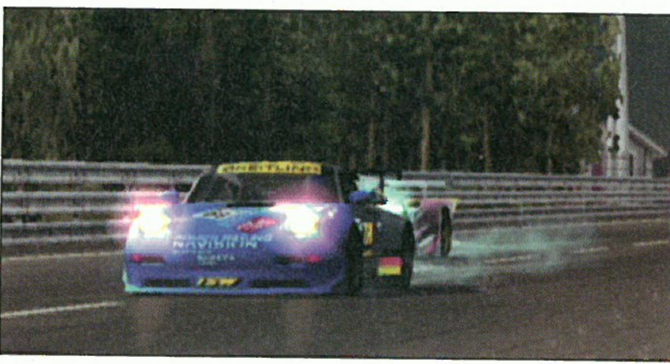
Editeur	Infogrames
Développeur	Melbourne House
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de circuits	10
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	PlayStation



Un jeu fluide et rapide à deux comme à quatre. Cool !



Melbourne House sauve la face d'Infogrames !



a tâche. En gros, vous ne pourrez pas trajecter comme un gros porc sous peine de partir en sucette okay, il faut vraiment y aller comme un sagouin), les neus s'usent beaucoup plus vite et il faut freiner à entrée des virages. Ça change radicalement de la conduite insipide de Ridge Racer V ! Avec cette version 128 bits, Infogrames s'est plutôt bien rattrapé, t Les 24 Heures du Mans perd son statut de pro-uit honteux, ouf ! On pousse un gros soupir de sou-agement, l'honneur est sauf. Merci Melbourne House. Du coup, la Dreamcast se dote ce mois-ci e deux excellents jeux de caisses au gameplay dia-nétralement opposé. Plus que jamais, choisis ton amp camarade ! Reste à savoir maintenant comment va se débrouiller le très attendu Metropolis treet Racer qui, au moment où j'écris, n'est pas ncore arrivé à la rédaction.

Willow



Des circuits beaucoup plus détaillés que ceux de F 355, même si la conduite est radicalement différente.

Notes

16 Technique
Un moteur 3D hyper-efficace, fluide et rapide. Absence totale de clipping et aucun ralentissement !

17 Esthétique
Des circuits et des voitures très détaillés. Les éclairages temps réel sont magnifiques.



17 Animation
Le jeu tourne en 60 images par seconde alors forcément, ça décoiffe ! Aucune chute de frame-rate à déplorer.



17 Maniabilité
La gestion de l'analogique est tout simplement parfaite. Conduite assistée en novice et en intermédiaire.



12 Sons
Le point faible du jeu : musiques pourries et bruits de moteur étouffés. Too bad !

16 Durée de vie
Oubliez d'office les modes Novice et Intermédiaire : pour en baver, jouez en mode Expert !



+ Plus
La réalisation, le concept des 24 h. L'impression de vitesse, les circuits.



– Moins
Les sons un peu trop discrets. Conduite assez simpliste.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Melbourne House développe des jeux depuis environ 20 ans. Ce studio d'origine australienne a commencé à bosser sur ZX80, TRS80, Spectrum et Comodore 64, et possède à son actif plus de 100 titres ! On lui doit quelques navets (Smash TV, True Lies) mais aussi de petites bombes (Lost Vikings, Star Wars sur SNES, Dethkarz et GP500). Actuellement, les développeurs travaillent sur Lonney Tunes Space Race (Dreamcast).



Quelques précisions

L'épreuve reine de cet énième jeu de voiture, c'est bien entendu la course des 24 Heures du Mans. Comme sur PlayStation, vous pourrez choisir de courir cette épreuve d'endurance en 10 minutes, 30 minutes, 1 heure, 2 heures, 6 heures ou... 24 heures ! Dans ce dernier cas, évidemment, vous avez la possibilité de sauvegarder : il suffit pour cela de passer aux stands. Pour bien profiter de ce mode, nous vous conseillons de jouer en Expert, les assistances au freinage et à la direction simplifiant à outrance une conduite déjà très arcade. D'autre part, en mode Novice et Intermédiaire, les passages aux stands ont nettement moins d'importance. Sinon, visuellement, on appréciera tout particulièrement les changements météorologiques et l'alternance jour/nuit en temps réel (la modification progressive des teintes et des ombres est vraiment trippante). En dehors du circuit du Mans, on trouve 9 autres tracés assez fidèlement reproduits : Bugatti, Brno, Donington National, Donington Grand Prix, Catalunya National, Catalunya Grand Prix, Suzuka National, Suzuka Medium et Suzuka Grand Prix. Vous aurez accès à ces circuits en participant au mode Championnat, qui propose une dizaine d'épreuves sur différentes classes de véhicules officiels (une quarantaine : 12 GT et 28 prototypes). Voili voilou.



L'avis de Willow

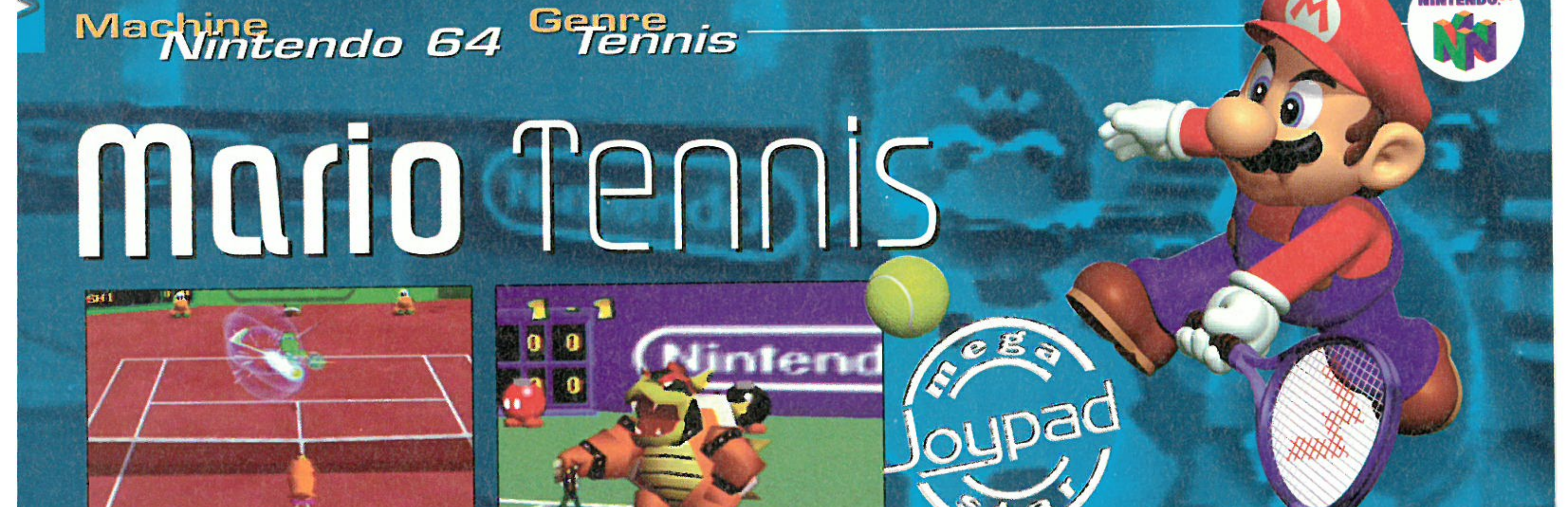
Mans est une excellente surprise qui ravira les fans d'arcade. La course des 24 ures innove un peu, en mode Expert le challenge est assez relevé, et la réalisation t honneur à la Dreamcast. Maintenant, si vous cherchez quelque chose de ncièrement nouveau en termes de sensations, allez plutôt voir du côté de F 355.

L'avis de Julo

Oubliez la catastrophique version PlayStation des 24 Heures du Mans, cette édition Dreamcast remonte drôlement le niveau ! La conduite a beau être très simpliste et accessible, le jeu reste fun, varié et surtout super beau ! Une bonne alternative, si le niveau de difficulté de F 355 vous rebute.

Machine Nintendo 64 Genre Tennis

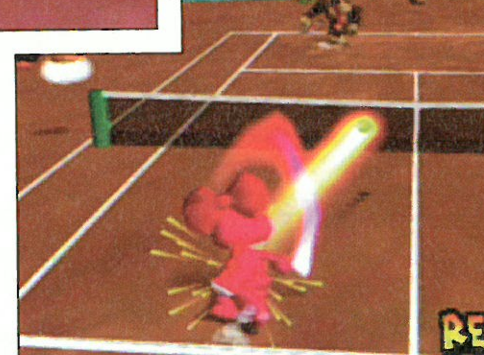
Mario Tennis



Alors que l'ombre de Virtua Tennis plane encore au-dessus de la rédaction, Mario Tennis débarque. Va-t-il pouvoir tenir la comparaison ? Va-t-on encore jouer durant des journées entières, sans dormir ni manger ? Est-ce l'œuf qui est apparu avant la poule ? Oui, je possède toutes les réponses.

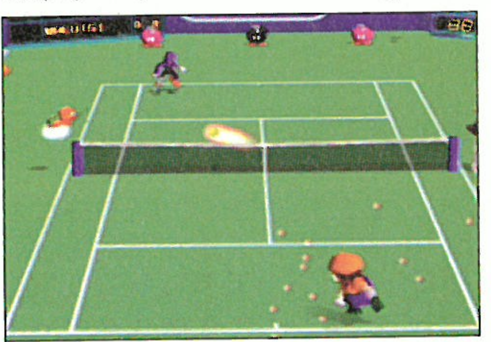
En ce moment, c'est les Jeux Olympiques. C'est classe, les participants sont des monstres qui se donnent à fond pour nous offrir un bel exemple de dépassement des limites. Ils sont impressionnants, mais ils ont quand même un problème : ils prennent la chose vraiment trop au sérieux. En voyant leur tête, on a l'impression d'avoir un serial killer en face, tellement ils sont concentrés. Non, les gars, faut pas se prendre la tête dans la vie. Le sport c'est fait pour décompresser. A ce niveau, Mario, lui, a tout compris. Il touche à tout, que ce soit le golf, la peinture ou le jeu de l'oie, et il assure. Et il garde toujours le sourire. En fin de compte, Mario, c'est un vrai dieu qui nous donne une belle leçon d'humilité. Justement, pour nous prouver sa surpuissance, il se met au tennis, comme ça, juste histoire de se marrer.
Contrairement aux autres jeux de tennis, qui joue (ou essaye de jouer) la carte du réalisme, Mario Tennis privilégie le grand spectacle et l'amusement pur et dur. Au lieu de jouer avec un gros bourrin qui décoche les coups droits à la vitesse de la lumière, il faut choisir un perso issu de l'univers Nintendo. Toutes les têtes les plus connues des séries de Mario et de Donkey Kong sont représentées. Au total, 16 personnages qui peuvent s'affronter en simple ou en double. D'entrée, on se doute que le réalisme n'est pas l'intention première du jeu.

Après chaque coup, Daisy fait apparaître une flopée de cœurs... Comme c'est touchant !



Et pourtant...

Il faut avouer que l'on tombe rapidement sous le charme. L'ambiance, bien qu'enfantine, a la classe. Chaque joueur possède sa manière de frapper, avec des animations différentes, toutes assez amusantes à regarder. Par exemple, Daisy fait jaillir une flopée de cœurs à chaque frappe, Donkey Kong court en appuyant ses deux poings par terre (oui, je sais, comme un gorille) et Waluigy, le clone satanique de Luigi, pousse des rires maléfiques à chaque point marqué. En fait, tout a été soigné au détail près pour faire honneur à l'univers Nintendo, en intégrant tous les éléments qui ont fait le succès des jeux de plate-forme. Afin de rendre le jeu accessible à tous les publics, un gros effort de simplification du système de jeu a aussi été mis en œuvre. En tout, seuls trois boutons sont utiles. Le bouton A pour les coups classiques, le B pour les liftés, et le Z pour annuler les coups en concentration. Ensuite, on peut combiner les touches pour effectuer un lob, un amorti ou encore un super-coup. Le tout se fait très



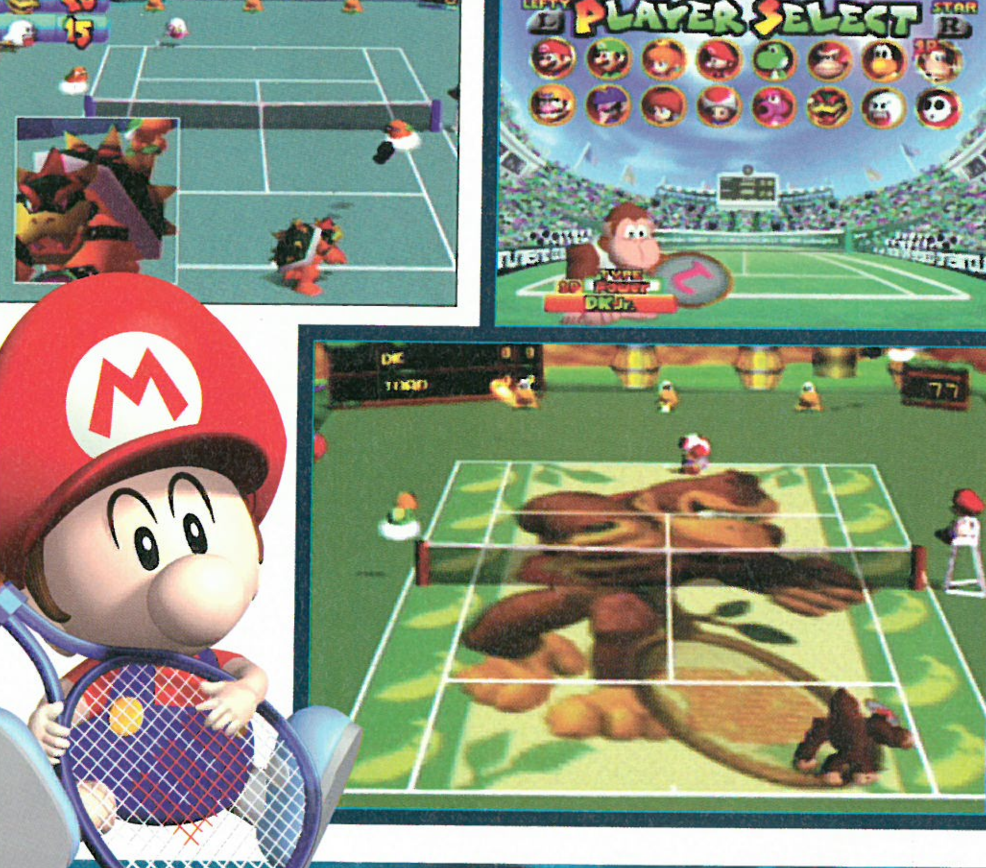
fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Camelot
Genre	Tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Facile
Continue	Infinies
Nbre de persos	14 (+2 cachés)
Spécial	Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

instinctivement et d'une manière très logique. Par exemple, en appuyant deux fois sur le même bouton, on frappe plus fort, et en appuyant sur A puis B, on fait un lob, etc. La jouabilité devient extraordinaire. En quelques minutes, on maîtrise tous les coups et on peut se lancer dans des matchs trépidants avec son chien ou ses amis. Là où ça devient fort, c'est que tout en alliant ce caractère enfantin et simpliste, le jeu garde une précision incroyable. En gros, on peut mettre la balle où on le désire, et jouer réellement avec les lignes. Sur ce point, on peut dire qu'il est plus précis que Virtua Tennis. Côté compétitions, on en a aussi pour notre argent puisqu'on peut disputer les Flower Cup, Rainbow Cup et Star Cup, des modes de jeu directement issus de Mario Kart. Tout est jouable en simple ou en double. Dans ce dernier cas, votre équipier sera géré par la console. Ça fait donc 6 tournois pour chacun des 16 personnages. En tout, on se retrouve avec 96 tournois à jouer. D'accord, au bout d'un moment c'est répétitif, mais si on veut exploiter le jeu au maximum, il y a de quoi faire. Pour plus de piquant, trois modes de jeu supplémentaires ont été ajoutés



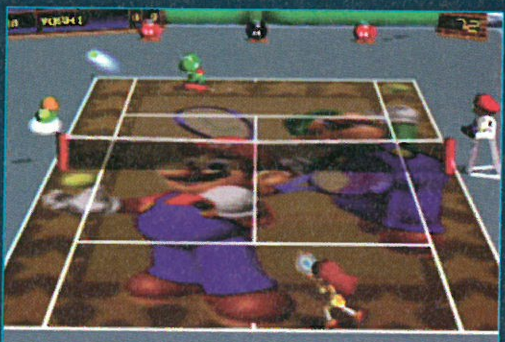
Les smashs sont assez difficile à placer et en plus, ils ne sont pas vraiment efficaces.



Ce que l'on ne vous dit pas

Comme tout bon jeu qui se respecte, Mario Tennis possède ses secrets. En gagnant toutes les compétitions avec certains personnages, vous pourrez jouer avec Donkey Kong Junior et Shy Guy. En plus des trois surfaces habituelles (gazon, synthétique et terre battue), sept nouveaux courts peuvent aussi être gagnés. Ces derniers ont la particularité d'avoir pour surface le portrait d'un des personnages Nintendo. Enfin, si vous gagnez tous les tournois en simple et en double avec tous les personnages, vous aurez la possibilité de participer à trois nouvelles compétitions, la Rainbow Cup, la Moonlight Cup et la Planet Cup. Ces trois coupes sont bien sûr beaucoup plus difficiles que les précédentes. Autre détail : en appuyant sur le bouton gauche de la tranche lors de la sélection du joueur, il joue alors en gaucher et devient « fausse patte », comme en boxe !





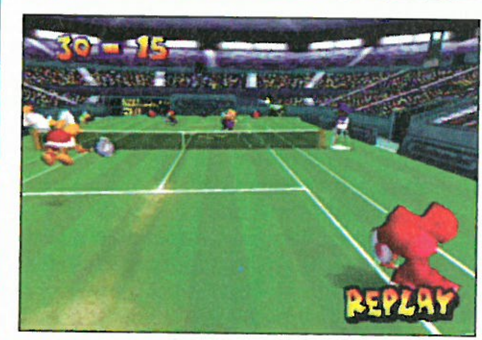


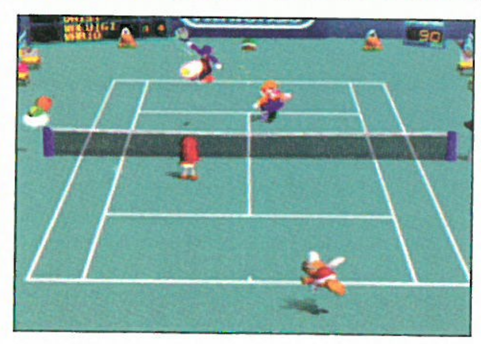


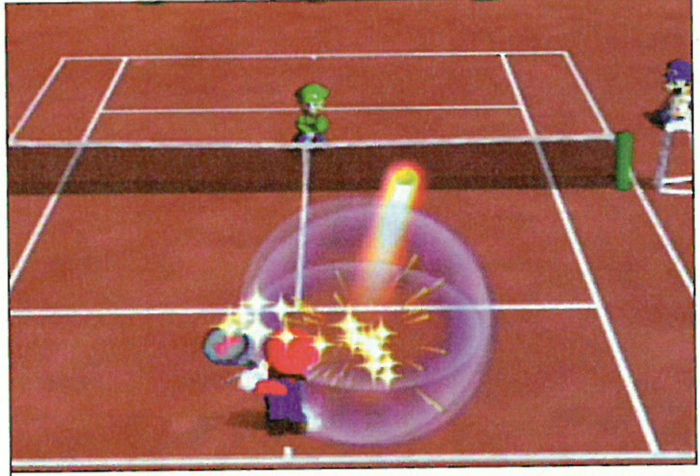


Le timing des services est important : il détermine toute la puissance de la frappe.









Une montée au filet de Luigi qui ne sera pas très efficace.



Un mode 4 joueurs aussi haletant que délirant.



Les replays qui tuent

Chaque fin de point donne lieu à un replay d'une très bonne qualité. Les angles de vue sont très bien choisis. Les plans rapprochés donnent une impression de vitesse irréprochable. En plus, il est possible de se les repasser à l'infini, ou encore de changer de caméra comme on le souhaite en temps réel et sans passer par une quelconque interface. Sans aucun doute les ralentis les plus efficaces que l'on a vus depuis un moment.

















(voir encadré « Les modes de jeu »). Ça, c'est juste pour le jeu solo. Mais ça n'est un secret pour personne : c'est à plusieurs qu'un titre de ce genre prend sa vraie valeur. Et en Multijoueur, on se marre ! La précision des coups et le minimum de technique qu'il faut utiliser font que l'on n'a pas le droit à une seconde d'inattention. A quatre, c'est carrément le bonheur. Même si les doubles sont beaucoup plus brouillons que dans Virtua Tennis, les rires sont au rendez-vous et on s'engueule régulièrement entre équipiers. Une preuve d'efficacité.

Il y a toujours un mais

Mais tout n'est pas rose, Mario Tennis a aussi sa part de défauts. Après un bon nombre de matchs, on se rend compte que finalement toutes les parties se ressemblent et il n'y a pas vraiment de possibilité de diversifier son jeu. En gros, on renvoie la balle le plus loin possible du joueur qui se trouve en face et c'est tout. On ne peut pas jouer la défense ou l'attaque. Et puis autant le dire franchement, les matchs ont moins la pêche que dans un Virtua Tennis, même s'il s'en tire bien pour un jeu visant un public aussi large. L'autre



Avant le début des matchs, les joueurs font leur entrée sur le court.

Les cadeaux bonux

Histoire de rallonger le plaisir, plusieurs modes de jeu ont été inclus en plus du tennis classique. Sur les trois modes supplémentaires, tous ne sont pas passionnants mais certains apportent vraiment un plus au jeu.

Le Piranha Mode
Il ne s'agit pas d'un match de tennis à proprement parler mais plutôt d'un renvoi de balle dans lequel il faut être hyper-précis. Les règles sont simples : trois plantes lancent une série de cinquante balles, qu'il faut renvoyer sans que le personnage placé de l'autre côté du court ne les touche. Sans en avoir l'air, c'est super-dur. Pour passer l'épreuve avec succès, il faut renvoyer la totalité des balles. Pas le droit à l'erreur donc. En cas de succès, un nouveau court est débloqué.

Le Ring Mode
Dans ce mode, des anneaux sont placés au-dessus du filet. Le but est de faire passer la balle à travers le plus d'anneaux possible tout en battant l'adversaire qui se trouve en face. Pas toujours évident, mais assez agréable à jouer.

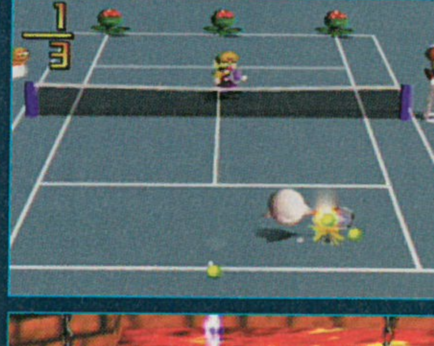
Le Bowser Stage
Le troisième et dernier mode, et sans aucun doute le plus intéressant. En fait, il s'agit d'une variation du Battle Mode de Mario Kart. Il faut donc jouer un match tout en ramassant des options comme des carapaces ou des bananes à utiliser contre l'adversaire. Par ailleurs, le match se joue sur un court qui n'arrête pas de bouger latéralement afin de compliquer encore un peu plus la tâche. Sympa tout seul, ce dernier se révèle excellent à jouer à deux, même si l'on ne retrouve pas les mêmes sensations que dans ce bon vieux Mario Kart.

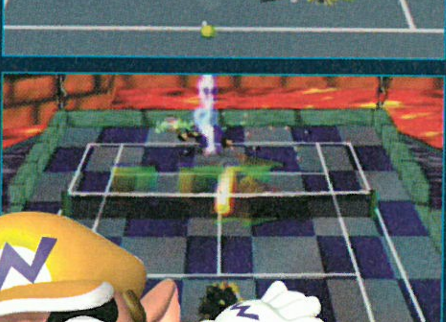
Shy Guy, la version Nintendo de Jason le mort vivant.





Toute la hargne de Bowser résumée en une photo.





Notes


18 Technique
Une réalisation sans faille avec des graphismes hauts en couleur et un souci du détail indiscutable.


17 Esthétique
Une esthétique bien mignonne. On aime ou on n'aime pas, mais le résultat est indéniablement top.


18 Animation
Chaque personnage possède ses propres animations et tout bouge parfaitement. Replays excellents.


19 Maniabilité
La prise en main est immédiate et on joue comme un pro en quelques minutes. Simple comme bonjour.


16 Sons
Si les bruitages sont vraiment réussis, les musiques, elles, deviennent vite énervantes.


17 Durée de vie
96 compétitions en solo un peu répétitives. Le jeu à plusieurs donne une grande durée de vie au titre.

+ Plus
Le soin apporté à la réalisation. Des modes de jeu variés.

– Moins
Un certain manque de tonus dans les matchs. Une réalisation enfantine.


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Derrière Mario Tennis se cache Camelot, un développeur déjà habitué à la marque Nintendo. On leur doit en effet l'excellent Mario Golf sur Nintendo 64 et Game Boy. La collaboration avec la firme n'est pas prête de s'arrêter puisqu'un jeu Game Boy Advance est déjà en préparation. A noter aussi qu'il est à l'origine de Shining Force 3, sorti il y a quelques années sur une machine concurrente à l'époque, la Saturn.

…défaut, n'en est pas un à proprement parler. En fait, le côté gamin du titre pourra agacer plus d'une personne. C'est vrai que la joie niaise qui émerge de la cartouche est parfois exaspérante. En attendant, le jeu reste un bon gros divertissement que l'on partage, comme souvent chez Nintendo, avec toute la famille. Assez technique, tout en gardant cet aspect graphique mignon ou dérangeant, au choix. Un très bon compromis entre joute sportive intense et divertissement. A noter aussi que, bizarrement, le jeu reste en anglais dans la version française. La compréhension de la langue est inutile mais, comme dirait le professeur Rollin, il fallait le préciser.

Angel





L'avis d'Angel

Un très bon jeu de tennis, le meilleur sur Nintendo 64. Hélas, il arrive deux mois après Virtua Tennis, qui reste la référence du genre toutes consoles confondues. Les graphismes enfantins peuvent être énervants, et à la longue, les matchs perdent un peu de leur intensité. Pour le reste, c'est du tout bon. Surtout le jeu à plusieurs, une vraie réussite.

L'avis de Trazom

Nintendo a décidément des ressources ! Non seulement il peaufine toujours ses jeux, mais en plus ils ont en permanence les bonnes idées au bon moment. Certes, ce n'est pas révolutionnaire comme concept, un jeu de tennis, mais il y a suffisamment de nouveautés et de fun dans celui-ci pour vous tenir en haleine durant des semaines. Encore bravo !



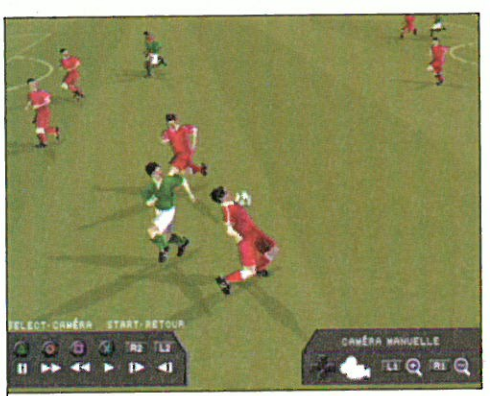


Le Monde des Bleus 2



La valse des simulations de foot a repris le chemin de la piste, ou plutôt celui des stades. En attendant les titres des autres éditeurs, Le Monde des Bleus 2 compte bien, cette année encore, conquérir le plus grand nombre de joueurs. Serez-vous séduit ?

A l'heure où j'écris ces lignes, se disputera prochainement un match amical des plus prestigieux opposant les Champions du Monde et d'Europe en titre aux Champions Olympiques et Champions d'Afrique. Soit la France face au Cameroun, pour ceux qui n'auraient pas tout suivi. N'en déplaise à Angel, nos amis Africains l'ont joué fine devant cette équipe espagnole, en finale des J.O. Le Monde des Bleus 2 ne lui permettra pas de revivre ce calvaire puisque le tournoi olympique est sans doute l'un des seuls modes de jeu absents de ce deuxième volet édité par Sony. En contre partie, lui et vous pourrez jouer des crampons sur 35 compétitions nationales et internationales. De quoi passer de longues heures entre potes et potesses sur sa console quand y'a pas foot à la télé !



Un bel amorti de la poitrine, et toutes les autres actions peuvent être décortiquées avec le ralenti.

fiche technique

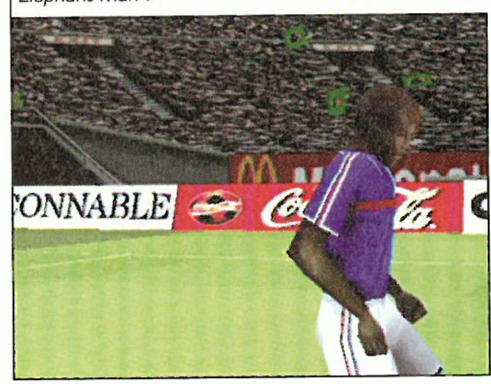
Editeur	Scee
Développeur	Team Soho
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre d'équipes	335
Spécial	Multi-tap
Existe sur	Rien d'autre

Des modes de jeu à la pelle

Je prends ma respiration et vous retenez votre souffle. Voici succinctement ce que réserve Le Monde des Bleus 2 : championnat et coupe d'Allemagne, d'Angleterre, de Belgique, d'Ecosse, d'Espagne, de France, de Hollande, d'Italie et du Portugal. Plus la Coupe du Monde, d'Europe, d'Amérique (Nord et Sud), d'Asie-Océanie, une Coupe des Légendes (avec les véritables équipes historiques des années 50, 60 et 70)... j'en passe et des meilleures. Certaines compétitions sont des bonus qu'il faut débloquer en remportant des trophées. Vous aurez compris que LMB 2 est un véritable trésor pour tous les fanas de ballon rond d'hier et d'aujourd'hui. Pépé sera donc ravi de vous raconter l'épopée de son équipe favorite et de ces joueurs qui étaient tous ses potes. Eh oui, avec l'âge, on déforme un peu les événements ! Allez, passons aux choses sérieuses et regardons d'un peu plus près ce que le jeu à dans le short. Il y a quatre niveaux de difficultés pour les novices ou pour les experts. Quel que soit le niveau choisi, la prise en main des mouvements de base s'effectue rapidement. Deux ou trois matchs d'échauffement et un petit tour du côté du didactique d'entraînement ne sera pas superflu pour apprendre les techniques avancées. Des centaines de combinaisons peuvent ainsi être réalisées si vos doigts possèdent une grande dextérité et un bon timing. LMB 2 n'est donc pas un de ces jeux de foot bourrin dans lequel on garde la balle au pied sur 80 mètres, pour planter son but perso en passant toute la défense en revue. Première bonne nouvelle, combinaisons et stratégies sont un des atouts majeurs de ce titre. En effet, si un joueur ne transmet pas rapidement le ballon à un coéquipier, l'équipe adverse se fera un plaisir de reprendre le flambeau. Il n'y a que sur une contre-attaque éclair (corner ou coup-franc) que cette situation est possible. On ne peut que s'en réjouir bien que LMB 2 ne soit pas à proprement parler une véritable simulation de football. Il fait davantage la transition entre Ronaldo V-Football et ISS Pro Evolution.



Vous souvenez-vous de John Merrick alias Elephant Man !





En paramétrant l'arbitre en sévère, les cartons vont pleuvoir.

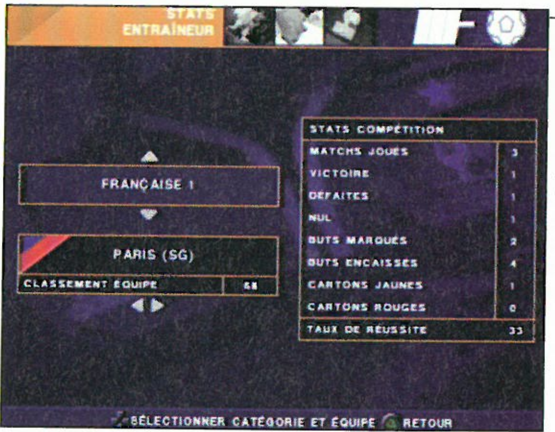


Points faibles et améliorations

Après un premier volet controversé, les développeurs anglais ont donc décidé de retravailler les points faibles (manque de patate des joueurs, mollesse des animations, réalisation technique décevante), mais ce n'est pas toujours très convaincant. Même si les joueurs se déplacent plus rapidement sur le terrain, les animations sont encore en deçà de nos espérances, et les acteurs flottent un peu sur la pelouse. Côté esthétique ce n'est vraiment pas la panacée. Comme pour son prédécesseur, la modélisation des joueurs est assez moche. Pour reconnaître un Thierry Henry ou « la Desche », il faut se lever de bonne heure, voire la veille ! En revanche, et c'est la deuxième bonne nouvelle, la motion capture est toujours de très bonne facture par exemple, le gardien suit des yeux le ballon jusqu'au fond de ses filets lorsqu'il est pris à contre-pied) ; les 20 stades, dont 3 à débloquer, sont bien modélisés mais le public est encore un joli placage. L'Intelligence Artificielle a, quant à elle, été améliorée et les commentaires, une fois de plus assurés par notre duo infernal : Thierry Roland et Jean Mimi, interviennent au bon moment. En plus, ils ne sont pas aussi chauvins que lors des retransmissions ! Le Monde des Bleus 2 a donc revu à la hausse les qualités du premier volet, et ses 4 niveaux de difficultés font qu'il s'adresse autant aux amateurs qu'aux plus fins tacticiens. Et ça, pour une nouvelle, c'est une bonne nouvelle ! Maintenant, vous pouvez chausser les crampons et opter pour ce titre qui privilégie la simulation à l'arcade.

Mister Brown

Aucun sponsor sur les maillots, seulement autour du stade.



En fonction de vos résultats de nombreuses stats d'entraîneurs peuvent être consultées.



Le système d'icone pour choisir son joueur est le même que dans FIFA.

Notes

15 Technique
Un moteur de jeu correct sans ralentissement. Une bonne I.A des joueurs.

12 Esthétique
Toujours le même habillage un peu triste et des footballeurs souvent méconnaissables.

14 Animation
Les animations pêchent encore par leur manque de dynamisme. La motion capture est relativement correcte.

14 Maniabilité
Les plus férus seront satisfaits par les combinaisons. Prise en mains rapide pour les mouvements de base.

15 Sons
Les interventions de nos deux compères, bien que répétitives, sont plausibles. Le public donne de la voix.

16 Durée de vie
Plus de 30 coupes à travers le monde entier. Mais le championnat belge saura-t-il vous intéresser ?

+ Plus
Les choix tactiques et les stratégies indispensables en mode Master. Un panel exhaustif de compétitions.

– Moins
Des animations un peu molles. Un football identique quelles que soient les conditions climatiques.



Note d'intérêt

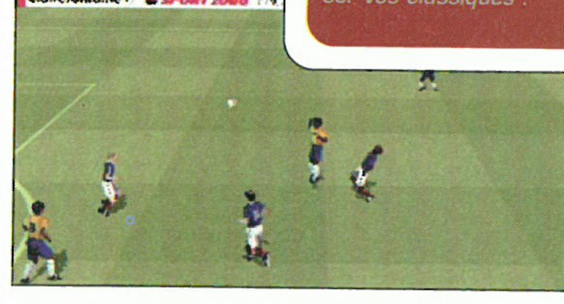
Plus loin...

Avec ces 335 équipes, soit 7370 joueurs et 35 compétitions, Le Monde des Bleus 2 est un jeu ultra-complet. N'empêche qu'en voulant trop bien faire les choses, les développeurs n'ont pas tout vérifié. Une énorme erreur (sans grande gravité) est passée à travers les mailles du filet. Tout le monde, hormis Team Soho, doit savoir que Ronaldo porte le numéro 9 et non pas le numéro 10. Messieurs, il va falloir réviser vos classiques !

Stratégies et tactiques de jeu

Bien évidemment toutes les formations sont possibles en fonction de votre style de jeu ou de l'équipe choisie. Les experts devront jouer en mode Master ou Master Class, pour dégager l'essentiel de ces modes, qui nécessitent une technique avancée de passes, de tacles, de tirs, de mouvements offensifs et défensifs et des stratégies très bien élaborées. Il est possible, en plus de celle de base, d'ajouter 3 stratégies spéciales que l'on peut déclencher en cours de match. En fin stratège que vous êtes, vous aurez le choix entre : tous en attaque, tous en défense, renforcer le centre, renforcer les ailes, contre-attaque ou équilibrée. Faites vos jeux !





L'avis de Mister Brown

e Monde des Bleus 2 reste un assez bon titre. Sans être exempt de tous défauts rop de passes à une touche de balle), on se prend vite au jeu. Les amateurs et les xperts exigeants devraient trouver leur bonheur, à condition de ne pas être trop egardant sur les graphismes et les animations. Mais rien ne vaut un bon ISS !

L'avis de Trazom

Inutile de penser que LMDB 2 rivalisera avec un ISS Pro Evolution. Mais si la difficulté de ce dernier vous rebute et si les scores-fleuves de FIFA vous prennent le chou, alors ce jeu est une bonne alternative. Complet, agréable à jouer, LMDB 2 occupe un créneau intéressant dans le genre, malgré ses défauts évidents.

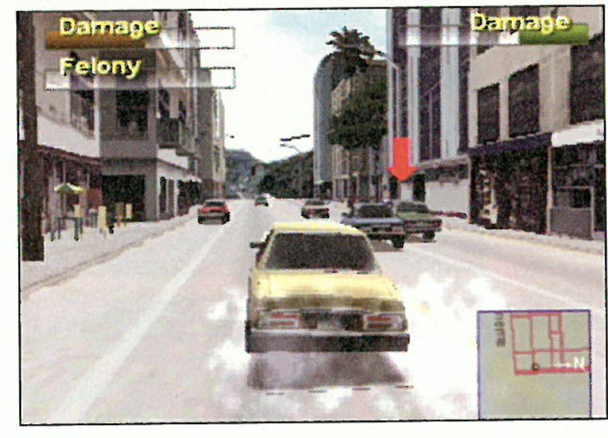


Driver 2



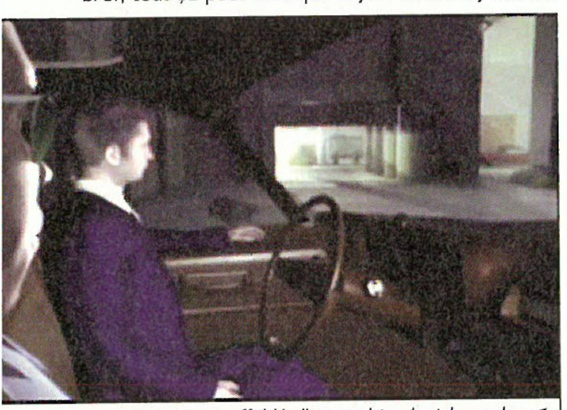
Revoilà Tanner dans des aventures « bulitiennes » au cœur de la pègre. Course-poursuite, missions variées, les flics en herbe vont de nouveau devoir composer avec leur sens aigu de la filature, du pilotage et du bourrinage. Alors, qu'en est-il exactement de cette suite ?

Pink Lenny est un peu à la pègre de Chicago ce que Kendy est au fisc. Un homme traqué, acculé, harcelé, auquel on ne fichera jamais la paix... Bon, d'un autre côté, il est quand même beaucoup plus à plaindre que notre très hardcore sniper en herbe : non seulement il a doublé son patron, Solomon Caine, au profit d'une bande de Brésiliens pas très fréquentables, mais en plus il est le seul témoin oculaire d'un meurtre. Non, décidément il n'a pas de chance dans sa life le pauvre Lenny. Pas franchement aidé par la nature, né d'une mère alcoolique et d'un père bègue, il n'a jamais assumé sa surcharge pondérale et son acné post-pubère (là, je brode un peu, histoire de bien restituer le drame)... Et pour couronner ce charmant tableau, le gus est devenu le comptable attitré d'un gros bonnet de la mafia ! Bon, bref, tout ça pour dire que le jour où Lenny assiste

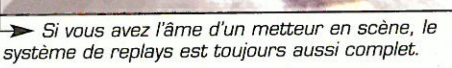


Bon, soyons francs : l'animation de Tanner est quand même super-cheap.

à un beau meurtre avec tout plein de morts, ben, il se casse fissa à l'autre bout de la ville et décide de se faire oublier pendant un moment... Seulement voilà, à force d 'enchaîner connerie sur connerie, il est devenu bien malgré lui un pion gênant pour son ex-patron. Sa tête est mise à prix, et comme si ça ne suffisait pas, il est également recherché par les Brésiliens, qui aimeraient bien faire main basse sur l'empire de Solomon Caine. Un vrai merdier, j'vous dis, le bronx total, sous fond d'impitoyable guerre des gangs ! Or, dans ce genre de situation, qui mieux que l'inénarrable Tanner est qualifié pour faire le grand ménage par le vide. Hein, qui ?



Tanner est affublé d'un acolyte dont la seule utilité est de pousser des « Ouch » dès que vous percutez un obstacle.



Si vous avez l'âme d'un metteur en scène, le système de replays est toujours aussi complet.

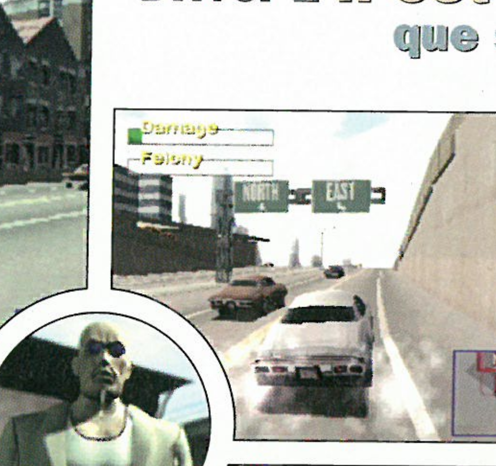
Ben vous, pardi !

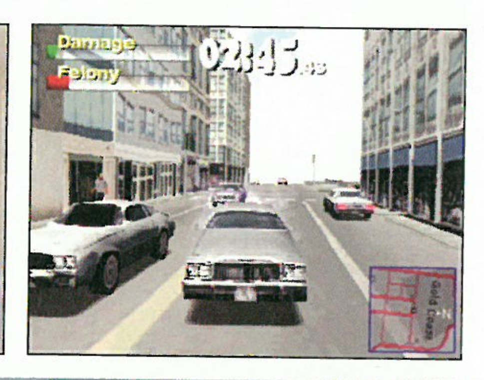
Et voilà, l'histoire se répète invariablement... Alors qu'il se voyait déjà à la retraite, à taquiner le goujon au bord d'un lac paisible et à jouer des airs de country sur son banjo, Tanner va devoir une nouvelle fois faire honneur à son insigne de flic en infiltrant les bas-fonds de Chicago pour retrouver cette crapule de Lenny. Son périple débute donc dans les rues de Chicago, où il doit petit à petit rassembler les pièces d'un vaste puzzle. Guerre des gangs, indics véreux, trafics divers et variés, mafia omnipotente, le tout entre Chicago, La Havane, Las Vegas et Rio... Pas de doute, Driver 2 conserve l'ambiance de polar noir, qui fit, en partie, le succès de son aîné. D'ailleurs les points communs entre les deux jeux ne s'arrêtent pas là. C'est bien simple : au premier abord, ce deuxième épisode ressemble trait pour trait au précédent. Même style de pilotage super-accessible et définitivement arcade, même genre de mission (rallier un point A à un point B sans se faire serrer par les flics), même ambiance seventies, mêmes carambolages monstres... Hum, les adeptes de Driver retrouveront leurs marques en quelques secondes ! Et puis, à force d'enquiller les missions, on prend conscience des multiples modifications apportées au jeu. Graphiquement tout d'abord, Driver 2 s'est payé un petit lifting d'assez bon goût. Les environnements urbains sont plus fouillés, la circulation plus dense, les nombreux véhicules mieux modélisés... C'est clair,

fiche technique

Editeur	Infogrames
Développeur	Reflections
Genre	Jeu de caisse
Nbre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	Oui (sauvegarde)
Nombre de missions	40
Spécial	Rien
Existe sur	PS2 à venir

Malgré ses nombreux raffinements, Driver 2 n'est pas aussi excitant que son prédécesseur





➤ Dans la version testée, l'I.A. des flics est inégale : parfois ultra-violents, souvent devins (ils vous repèrent à travers les immeubles), de temps en temps complètement aveugles...

Les développeurs anglais de Reflection ont poussé la PlayStation dans ses derniers retranchements... Et les ont même parfois dépassés ! Ben oui, lorsque les scènes deviennent trop lourdes à gérer (genre 15 voitures à l'écran), l'animation ne suit plus : ça rame copieusement, les commandes répondent avec un temps de latence et on se tire une balle, parce qu 'on n'arrive plus à slalomer correctement dans la circulation. Cela étant, je vous rassure : ce genre de désagrément n'est pas systématique et la plupart des missions se déroulent tout à fait normalement . M'enfin, c'est quand même rageant de se repasser plusieurs fois la même séquence, à cause d'un « simple » problème d'animation... Qu'on se le dise ! L'autre domaine dans lequel Driver 2 impressionne, reste sans conteste la qualité des scènes cinématiques. De très bonne qualité, ultra-longue (le jeu tient sur 2 CD, cqfd), elles n'ont strictement rien à voir avec les ersatz de cut scenes du premier épisode ! Du bel ouvrage, comme dirait l'autre, qui dévoile efficacement la trame complexe d'un scénario vraiment bien foutu (bien que sans surprise, il faut le reconnaître).

➤ Une des rares missions originales : à flanc de montagne, vous devez pousser votre adversaire dans le vide. Seulement voilà, en 1mn 30, c'est quasiment impossible !

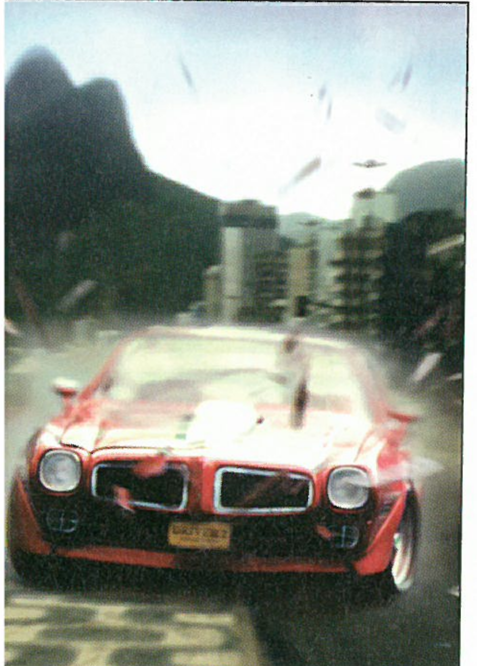


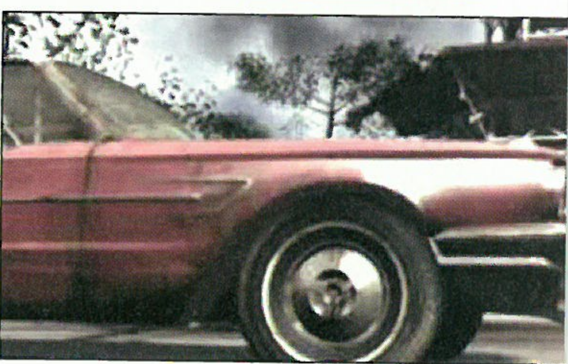
Les véhicules lourds sont de véritables veaux super-difficiles à manœuvrer. ➤

Le mode 2 Joueurs

Le très attendu mode Deux Joueurs tant plébiscité par les fans du premier épisode aurait pu relancer totalement l'intérêt du jeu. « Aurait », car il se révèle finalement assez limité. En effet, dans ce mode, le trafic a disparu des maps (pour d'évidentes raisons de limitations techniques) et vous vous retrouvez seul en piste à jouer au flic et au voleur avec un pote. Mouais, on s'amuse deux minutes et on lâche l'affaire... D'autant plus qu'on ne peut pratiquer ce mode qu'en vue intérieure et que la majorité des challenges se déroule sur des versions largement tronquées des villes. Vivement Driver sur PS2, j'vous l'dis !

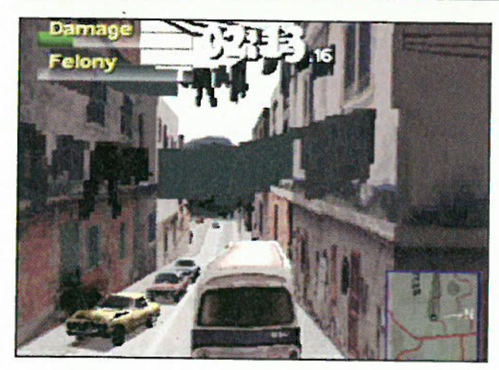




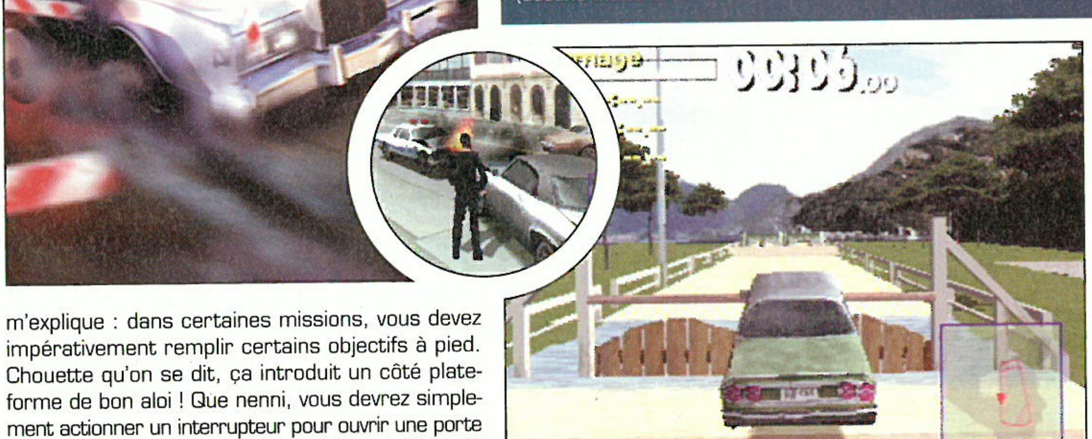


Ze nouveauté : Tanner sait marcher !

Sorti de ces considérations purement techniques, Driver 2 propose également quelques petites nouveautés vraiment alléchantes. Tenez, par exemple : le fait de pouvoir à tout moment quitter son véhicule, se balader à pied et chouraver n'importe quelle caisse (sauf lorsque l'on est poursuivi), ben c'est une sacrée bonne idée, ma foi. Imaginez un peu le changement par rapport au premier Driver : là où vous deviez recommencer la mission dès que votre caisse était bousillée, vous pouvez désormais l'abandonner pour en « emprunter » une autre ! Trop bien, j'vous dis... Hum, le seul problème c'est que finalement cette nouveauté n'apporte pas grand-chose au jeu. Changer de voiture c'est bien, mais on aurait encore plus apprécié la chose s'il avait été possible d'interagir vraiment avec l'environnement. Je



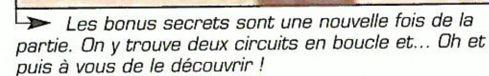




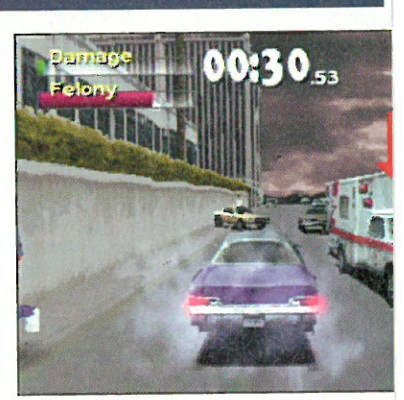
m'explique : dans certaines missions, vous devez impérativement remplir certains objectifs à pied. Chouette qu'on se dit, ça introduit un côté plate-forme de bon aloi ! Que nenni, vous devrez simplement actionner un interrupteur pour ouvrir une porte de garage ou encore appuyer sur le bouton X (croix) pour désamorcer une bombe. Point barre ! Bref, là ou Driver 2 aurait pu mixer intelligemment deux genres très différents, on se retrouve finalement confronté à un simple jeu de caisse, à peine différent du premier épisode. Ah oui, au fait, une dernière chose que j'allais oublier de mentionner : c'est chouette de pouvoir changer de voiture, mais vu que 90 % des missions doivent être bouclées dans un temps imparti (entre 1 et 5 minutes), vous ne pouvez pas batifoler à votre aise, car le couperet du chrono tombe beaucoup trop vite. Frustrant...

Les bugs de la version 2.8.25 Bêta

Nous avons effectué ce test sur une version a priori finale de Driver 2. Cependant, il semblerait que certains bugs n'aient pas encore été corrigés. Ainsi, dans certaines missions, l'I.A. des flics n'était pas totalement implémentée et dans d'autres il était strictement impossible d'atteindre les objectifs (aucune indication concernant la direction à suivre, pas assez de temps...). L'autre point important concerne l'animation. Si elle venait à être optimisée dans une future version (que nous recevrions avant l'échéance du bouclage), alors vous ne lirez jamais cet encadré. Ou alors nous aurions déjà bouclé. Sinon, ça veut dire que la PlayStation ne peut pas faire mieux !



Les bonus secrets sont une nouvelle fois de la partie. On y trouve deux circuits en boucle et... Oh et puis à vous de le découvrir !



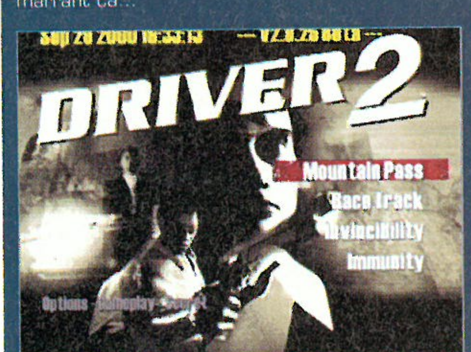
Wouat's nyou, à part ça ?

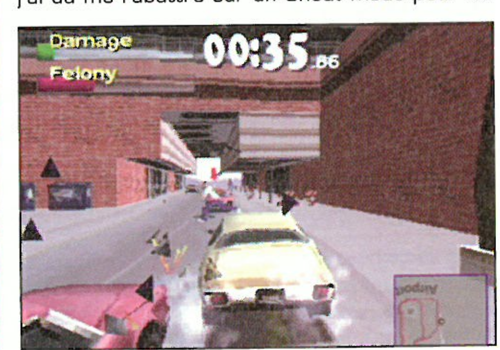
Avant que cette version test de Driver 2 n'échoue entre nos mains, nous avions fondé beaucoup d'espoirs sur certaines innovations apportées au jeu (pour le mode Deux Joueurs, voir encadré). Tenez, prenez le nombre de missions : 40 au total, qu'il fallait se taper les unes après les autres de manière linéaire. Ok, ça cassait la simili-liberté d'action du premier épisode, mais au moins on se disait que le jeu allait être super-long (il fallait seulement boucler 26 missions dans Driver pour le finir). Et vlan, grosse désillusion : le mode solo se termine en 6/7 heures ! C'est bien simple, hormis 3 missions super-chaudes, pour ne pas dire insurmontables (à tel point que j'ai dû me rabattre sur un Cheat mode pour les

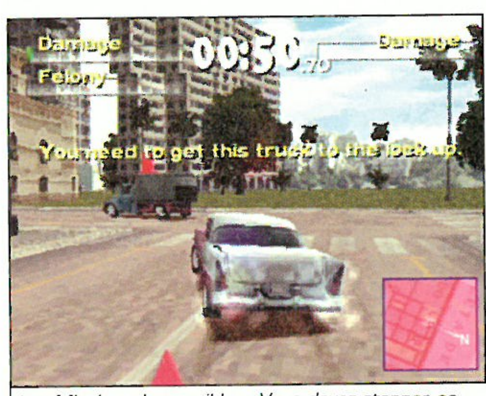
Vous pouvez conduire une grande variété de véhicules : berlines, sportives, fourgonnettes, pick-up, ambulances, bus, cars, limousines... Faites votre choix !

Les mini-jeux

Les challenges secondaires, déjà vus dans Driver, sont une nouvelle fois présents. D'ailleurs, l'expression « déjà vu » est tout à fait adaptée car se sont strictement les mêmes qui nous sont resservis ! Tiens, je viens de me rendre compte que cet encadré était parfaitement inutile. C'est marrant ça...







Mission : Impossible... Vous devez stopper ce camion en 1mn30. Problème : son parcours est scripté et il ne bouge pas de sa trajectoire !









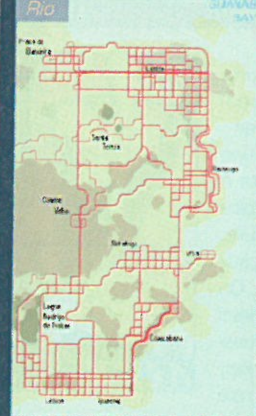
Destinations exotiques

Des quatre villes présentes dans Driver 2, la Havane et Rio sont sans conteste les plus réussies. Parfaitement modélisées, toujours aussi vastes, elles reflètent bien les « couleurs » et l'ambiance locale de Cuba et du Brésil. Non, franchement, en termes de design le résultat est vraiment très impressionnant. Quant à la topographie des lieux, elle a légèrement évolué depuis le premier épisode. En clair, les développeurs ont intégré une plus grande variété de virages, et se sont amusé à « construire » de véritables échangeurs d'autoroutes. Sympa, mais dans le fond ça ne change pas non plus radicalement la façon de piloter...

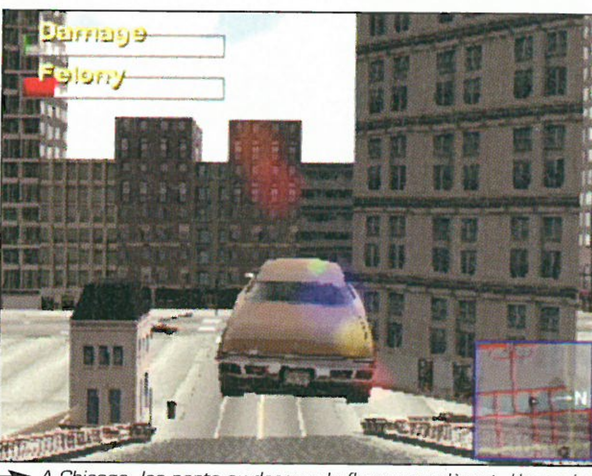








6 à 7 heures pour claquer le jeu, ça vous laisse un peu sur votre faim...



A Chicago, les ponts au-dessus du fleuve se relèvent. L'occasion idéale pour rejouer la mythique scène d'intro des Blues Brothers.



Trop bien, on peut même piquer une voiture de flics. Mais faut pas trop rêver : les autres paniers à salade vous prennent quand même en chasse !

apper], le niveau de difficulté général ne vous résis-
ɜra pas bien longtemps. Amener untel d'un point
un autre de la map, suivre une caisse à bonne
istance, poursuivre et exploser une guimbarde,
ésamorcer une bombe, échapper aux flics, sortir
'un traquenard dans des entrepôts... Ça me fait
n peu mal de le reconnaître, mais les missions de
Iriver 2 ne m'ont pas vraiment fait « vibrer ». Pas
ssez originales, trop courtes, trop chronométrées...
en aurait fallu un peu plus pour rendre Driver 2
ussi fun que le premier épisode et, par là même,
enouveler réellement son intérêt ! Mais bon, que
oulez-vous, il faut se contenter de ce qu'on a après
out : une suite moins surprenante que prévu, moins
ovatrice, mais qui, il faut bien le reconnaître, n'a
as totalement perdu son charme inimitable. On
amuse toujours à exécuter de belles cabrioles, à
emer les flics, à slalomer entre les caisses et à
ouver son chemin dans les dédales de rues. Car
ialgré ses faiblesses, Driver 2 vous fera passer un
on moment. Pas aussi intense et grisant qu'on l'es-
érait, mais suffisamment sympathique pour justi-
er la modique somme (pas pour tout le monde il
st vrai) de 299 francs...

Elwood



Les séquences à pied se résument à rallier la flèche rouge, pour activer un mécanisme basique ou emprunter un nouveau véhicule.

Notes

15 Technique
La PlayStation atteint ses limites. Elle a parfois du mal à encaisser les scènes trop complexes.

17 Esthétique
Un peu plus beau que le premier épisode, Driver 2 offre d'agréables panoramas exotiques.


13 Animation
Lorsqu'il y a trop de choses à afficher, la Play' dépose le bilan... Et là, ça devient beaucoup moins jouable !


15 Maniabilité
Le style de pilotage très arcade n'a pas changé depuis Driver 1. No prob', donc, sauf quand ça rame !


17 Sons
Les bruits des moteurs sont plus variés, les musiques discrètes et l'ambiance générale réussie.


14 Durée de vie
Le mode solo se boucle trop facilement. Après ça, il reste les mini-jeux et le mode Deux Joueurs... Mouais.


Plus
Une petite cure de jouvence, question graphismes. Un mode Deux Joueurs assez marrant.


Moins
Les missions n'étonnent pas. Trop répétitives et pas assez originales. L'animation a parfois du mal à suivre.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après avoir bouclé la version PlayStation de Driver 2, l'équipe de Reflections va maintenant se concentrer sur deux nouveaux développements PS2 : la conversion du même Driver 2 et Stuntman. Quant aux projets à long terme, mon petit doigt me dit qu'on aura droit dans un proche avenir à un Driver 3. Et même peut-être à un 4, mais là je ne suis pas sûr du tout, parce que c'est mon gros orteil qui me le souffle.

L'avis d'Elwood

loins novateur et original que son aîné, Driver 2 a un peu perdu de sa superbe. ertes, les innovations sont là, les graphismes un peu plus riches et le mode 2 joueurs nfin présent... Mais on regrette le peu d'originalité des missions et les quelques ratés e l'animation.

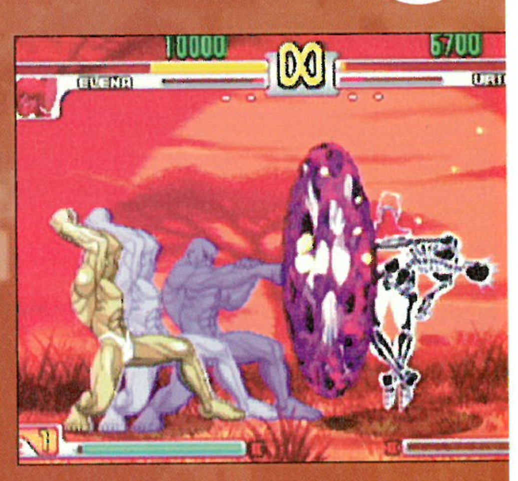
L'avis de TSR

Petite déception que ce Driver 2. Les quelques nouvelles idées de gameplay ne sont qu'imparfaitement exploitées et le tout manque de rythme. S'ajoute à cela une durée de vie un peu faible (mois de 10 heures). Cela reste du Driver, mais l'effet de surprise est passé et le titre ne surprend guère. On aurait aimé trouver plus d'idées neuves.



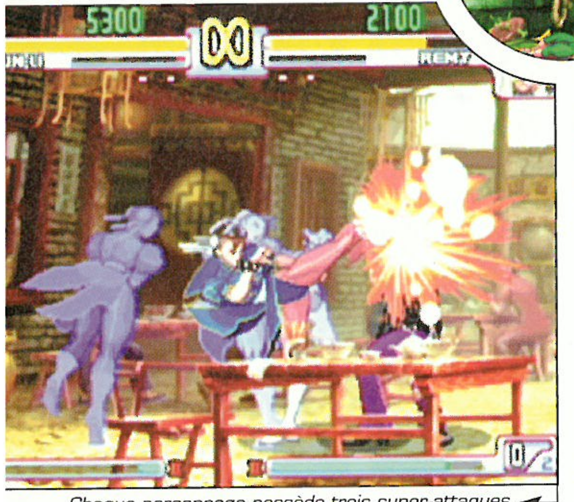
Street Fighter III 3rd Strike





A l'opposé d'un Marvel vs Capcom, avec ses délires visuels fantastiques et grandioses, SF III 3rd Strike joue, lui, la carte du professionnalisme. Presque celle de la sobriété. On aime ou on n'aime pas, mais les qualités qui font d'un jeu un grand jeu sont certainement là…

Eh bien voilà, la série de jeux de combat la plus célèbre et la plus exploitée de la planète nous fait profiter d'un nouvel épisode. N'en déplaise à certains, ce SF III 3rd Strike est un excellent cru. Il ne plaira certes pas à tout le monde mais cela ne lui enlève en rien ses qualités. Passons tout de suite sur le fait que SF III Double Impact est sorti il y a très peu de temps (ça peut en énerver certains) pour nous concentrer sur ce titre sans pensées parasites. D'abord, la palette de personnages s'étoffe de façon assez conséquente avec l'apparition de nouvelles têtes. Les fans apprécieront évidemment tout particulièrement de retrouver la chinoise bondissante aux cuisses d'acier : l'irremplaçable Chun-Li. Mais il y a aussi Makoto, une jeune Japonaise hargneuse et très intéressante à jouer ou encore Remy, un Français aux faux airs de baba-cool qui se joue un peu comme Guile. Twelve et Q sont, enfin, les deux nouveaux personnages les plus bizarres du jeu. On sait très peu de choses sur eux, et leur façon de se battre se révèle elle aussi très euh… particulière. Enfin, bon. A côté de ça, SF III 3rd Strike s'octroie le luxe de se classer dans la catégorie des jeux de combat les plus fins et les plus techniques jamais créés. Il occulte ainsi toute une partie de son public (qui l'estimera trop difficile d'accès) tout en ravissant une minorité de joueurs, ceux-là même qui apprécient la jouabilité très spécifique de ce titre et savent en tirer toute la quintessence. Ils sont peu nombreux…



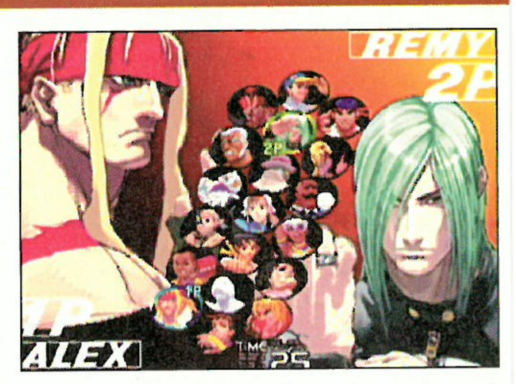
Chaque personnage possède trois super-attaques différentes. Avant de commencer un match, choisissez celle qui vous convient le mieux.



« La faiblesse est une maladie…

La caractéristique première de la série des SF III, c'est la qualité impressionnante des animations. C'est amusant parce qu'il y en a même que cela gêne et qui préféreraient, à la limite, qu'il y ait moins d'étapes dans l'animation de certains mouvements, histoire que le jeu soit plus « nerveux ». C'est une question d'habitude. Il est certain, toutefois, que l'on ne peut pas débarquer dans SF III et s'y sentir immédiatement à l'aise, même si on a l'habitude des jeux de combat en général et des Street Fighter en particulier. Les styles se mélangent ici de façon surprenante. On retrouve évidemment nos deux adeptes bien connus du karaté Shotokan (Ryu et Ken, pour ne pas les nommer) mais ils sont accompagnés de personnages aux allures et aux capacités très particulières. Elena danse presque quand elle se bat, utilisant sans compter l'allonge de ses jambes. Alex est un chopeur-né, un peu plus subtil que le très laid Hugo. Il y a Dudley aussi, le boxeur dandy, toujours poli, ou bien encore Yun et Yang, jeunes combattants chinois vifs et très efficaces (et à la popularité égale, ils ne sont pas frères pour rien)… Même si, personnellement, le look et/ou la façon de combattre de certains personnages (Necro, Urien, Twelve ou Q notamment) me plaisent vraiment « moyen », il faut reconnaître qu'il y a une recherche au niveau de l'originalité et qu'on ne sent jamais le jeu bâclé. C'est en soi déjà une qualité…



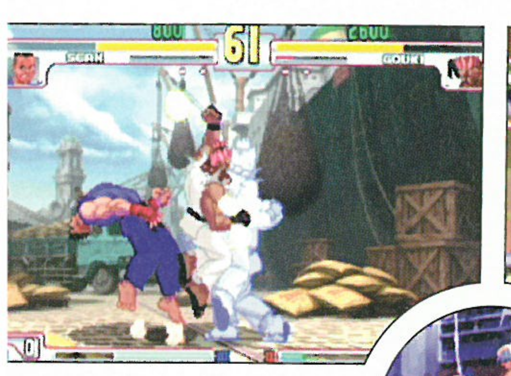


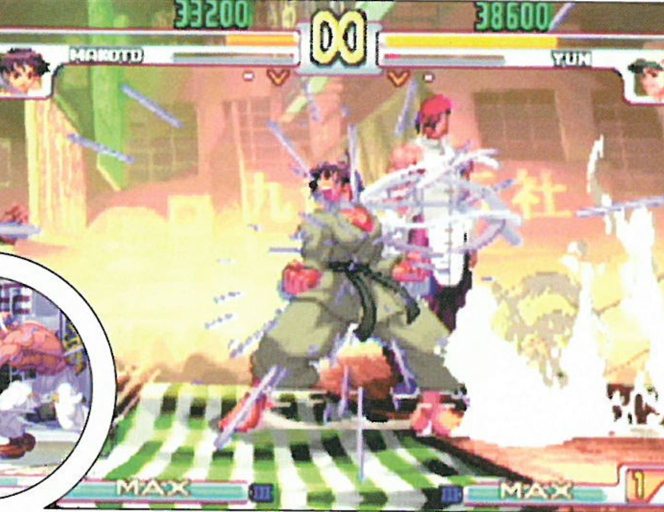
… Je suis le remède ! (Gouki, philosophe) »

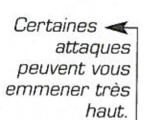
Devenir un bon joueur à SF III 3rd Strike demande du temps. Devenir excellent réclame davantage : du talent. Il faut des réflexes presque surhumains pour gérer tout ce que propose le jeu. Le parry, par exemple, est une parade (« parry » = « parade » en anglais, cqfd) consistant à aller vers l'avant (le contraire d'une garde normale) quand on prend un coup. C'est très contre-nature mais autorise, c'est l'avantage, des contre-attaques fulgurantes. Mieux, il est ainsi possible, a priori, de bloquer presque tout : les balayettes (il faut alors aller vers le bas, et pas

fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Capcom
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continue	Infinis
Nbre de personnages	19
Spécial	Arcade stick conseillé
Existe sur	Arcade

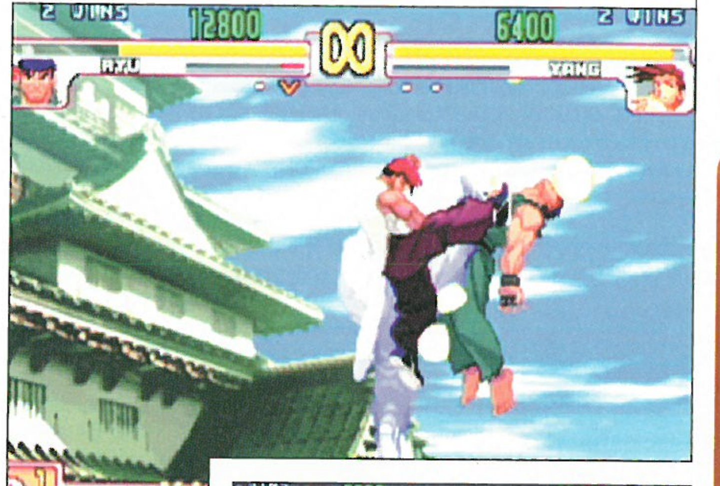






vers l'avant), les attaques aériennes lorsque les deux adversaires sont en l'air, et même les projectiles (très pratique contre les lanceurs de boules). Évidemment, le risque pour placer ces parades est grand, il faut donc avoir un sens du timing exceptionnel. Il y a aussi le dash (échappée rapide vers l'avant ou l'arrière), les recover (réceptions) sur projections (il faut faire « bas » juste au moment où on va toucher le sol) ou encore les provocations (poing fort + pied fort en même temps ; elles sont appelées ici « Personal Actions ») qui peuvent, avec certains persos, toucher l'adversaire (Ibuki) mais qui en général servent tout simplement à booster vos capacités combatives. Il y en a tout de même de très originales. Ainsi, celle de Twelve le rend invisible un moment. La provoc' la plus intéressante reste toutefois celle de Q : à chaque fois qu'il l'utilise, les dommages qu'il reçoit sont amoindris. Au bout de trois fois, les dégâts sont carrément réduits de moitié ! Une façon de compenser ses défauts, sans doute... N'oublions pas enfin les EX Moves, des pouvoirs spéciaux normaux « boostés » parce qu'on les effectue en appuyant sur deux boutons en même temps. Lorsque vous effectuez un EX Move, votre perso clignote un court instant tout en devenant jaune (sur un parry, il clignote en devenant bleu). Notez que les Ex Moves entament votre barre de Super Arts (vos super-attaques), il ne faut donc pas les utiliser à outrance. Qu'ajouter, maintenant que l'on a vu dans les grandes lignes ce que SF III 3rd Strike avait dans le ventre ? Evoquons rapidement la Stun jauge : si vous prenez trop de coups, la barre se remplit et vous êtes sonné ; et l'attaque casse-garde : poing et pied moyens en même temps, qui surprend un adversaire en garde basse. Eh bien, maintenant, il n'y a plus grand-chose à dire ; il faut jouer. SF III 3rd Strike regorge de possibilités et fait figure de véritable joyau ciselé avec amour dans le domaine des jeux de baston. Les spécialistes apprécieront...

Chris

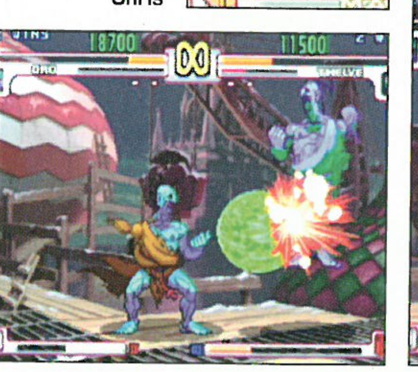


La super-attaque de Q met des plombes à sortir. A placer sur un adversaire sonné...

Certaines attaques peuvent vous emmener très haut.









Twelve fait davantage penser à un personnage de Darkstalkers.

Notes

17 Technique
De la 2D de grande qualité, avec des tas de petits détails qui font, comme on dit, toute la différence.

17 Esthétique
Des sprites en basse résolution, certes, mais SF III 3rd Strike possède un style très particulier et très soigné.

18 Animation
Les palettes d'animations sont impressionnantes. Ça change pas mal les timings d'ailleurs, il faut s'y faire.

16 Maniabilité
Certains adorent, d'autres détestent... Commandes précises même si j'ai du mal à m'y faire.

16 Sons
Pas mal de musiques de bonne qualité, entraînantes et variées. Ambiance sonore et voix réussies.

18 Durée de vie
Voilà un très bon Street Fighter. Ceux qui s'y plongeront en auront pour leur argent et passeront des mois dessus.

+ Plus
Des personnages originaux et différents.
Un jeu très technique.

− Moins
Une jouabilité particulière !
Quelques persos sont très euh... curieux.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Sorti peu de temps après SF III W (ou « Double ») Impact en Europe, SF III 3rd Strike suit également de près la sortie japonaise du jeu (29 juin). En fait, on a l'insigne honneur de le voir arriver chez nous à peu près en même temps qu'aux Etats-Unis, ce qui fait plutôt plaisir. Alors certes, les possesseurs de l'épisode précédent peuvent se sentir un peu floués, mais rappelons que ce dernier regroupait deux titres (le SF III original et le W Impact, justement), et que les vrais fans de la série auront de toute façon à cœur de posséder les trois volets, à mon humble avis...

L'avis de Chris

Ce jeu est fatigant. Il y a tellement de choses très subtiles que l'on se dit parfois que l'on ne maîtrisera jamais tout. Devenir très bon relève du challenge, et il faut avoir pas mal de temps libre devant soi pour s'y attaquer. Un jeu très particulier, mais d'une richesse assez effarante. Seuls les vrais mordus trouveront leur bonheur.

L'avis de Kendy

Le gameplay de cet épisode a subi de grosses modifications en devenant plus technique. Les personnages donnent l'impression rageante de ne pas porter les coups très loin. Mais heureusement, on s'y fait très rapidement. Un excellent épisode à part entière vraiment différent des précédents opus. Pour le renouveau, on est désormais servis !

Machine **PlayStation** Genre **Plate-forme**



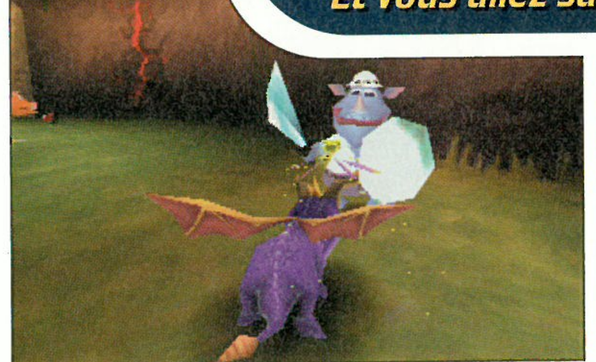




Spyro 3

Spyro 3, c'est Spyro 2 avec quatre personnages en plus. Super, me direz-vous. Pas forcément, en fait. Et vous allez savoir pourquoi.

Pour ceux qui ont connu Spyro 2, il devrait encore leur en rester de petits fragments dans la cervelle : l'histoire abracadabrante du petit dragon héroïque qui doit délivrer ses congénères d'un mauvais sort lancé par un être malfaisant. Après cette superbe intrigue digne des plus grands films à suspens, demandez-vous ce qu'Insomniac Games va pouvoir nous pondre en guise de scénario. Eh bien... la même chose ! Enfin presque. Grosso modo, un énième gros malotru décide de dérober tous les œufs du pays des dragons pour en faire des sujets fidèles à sa cause. Jusque-là, tout est classique. Attention, là où ça devient hyper subtil, c'est quand notre Spyro national doit... délivrer ses congénères une troisième fois ! Eh oui, en fait, je n'ai même pas réussi à susciter chez vous ne serait-ce qu'une seconde d'étonnement. Plus sérieusement, le scénario reste vraiment ultra-basique pour ce troisième volet. On se demande même s'il n'y aurait pas du « foutage » de gueule dans l'air. Personnellement, je trouve cela un peu limite mais bon, heureusement, le jeu en lui-même apporte son petit lot de nouveautés. Les voici.







Une fois sur la tourelle, il est possible de faire feu avec le canon.

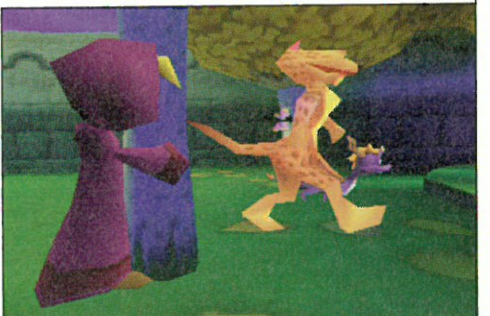
Quoi de neuf ?

Dans le fond, Spyro 3 ressemble à s'y méprendre aux épisodes précédents. L'essence de la quête demeure identique puisque les parties consistent à retrouver et faire éclore les jeunes dragons subtilisés. De plus, vous devez toujours collecter un maximum de joyaux pour vous en servir comme monnaie d'échange, dans le but d'acquérir un droit de passage à certains endroits (niveaux bonus, utilisation de plates-formes mouvantes...). Sinon, l'accès aux différents mondes obéit toujours à des lois immuables. Les portails vers les autres niveaux ne se décoincent que lorsque vous avez libéré un nombre précis de nouveau-nés. Un peu comme à un péage, ou à la manière de Mario 64 et son système d'étoiles. Alors que diable renferme-t-il de neuf, ce Spyro 3 ? Eh bien il présente quatre nouveaux personnages (un kangourou, un pingouin, un singe et un géant), que vous pouvez diriger en sus du dragon de base. Pour cela, il faut que vous achetiez leur liberté avec des diamants ou que vous remplissiez certains objectifs précis. Autrement, toujours dans le domaine de la customisation, les mini-phases de jeu sont désormais plus nombreuses dans cette mouture, avec du skate, de la boxe, du tir ou encore de la course-poursuite au programme. De toute manière, il fallait bien tout ça pour ne pas crier au scandale.

La pratique contre la théorie

En théorie, les innovations citées plus haut devraient apporter du sang neuf à cette nouvelle aventure, mais que nenni ! Une fois dans la dure réalité du jeu, on constate que l'essence des parties réside toujours dans la recherche des œufs et la chasse aux diamants. Comme dans les autres volets en somme. Pour l'idée des persos supplémentaires, il faut avouer que le concept est relativement mal exploité. Je m'explique : en fait, les protagonistes possèdent chacun leur propre monde et ne peuvent être utilisés dans les autres. En bref, le choix de la créature est imposé et ne dépend pas de votre volonté. Il aurait été plus intéressant de pouvoir switcher à sa guise entre les personnages pour pouvoir béné-

Des petites séquences en temps réel viennent ponctuer les parties.





Vous devez encorner le voleur d'œufs qui se déplace à toute allure.

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Insomniac Games
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegarde (2 blocs)
Nbre de persos jouables	5
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Le niveau aquatique est de toute beauté !



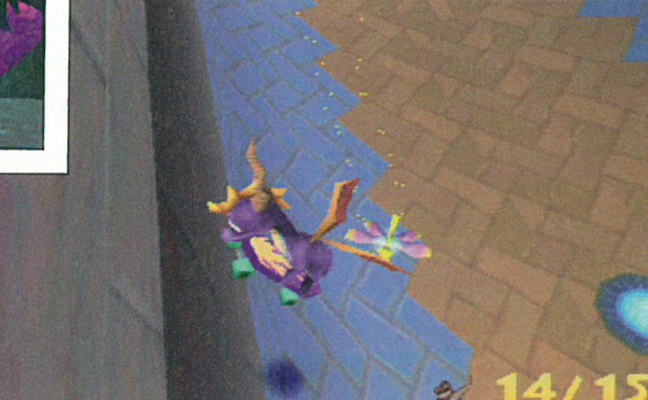
Un nouvel épisode trop proche du précédent

ficier de leur facultés hétéroclites et franchir un obstacle différemment, par exemple. De plus, concernant l'ajout des phases bonus, on ne peut pas dire qu'ils arrivent à totalement nous dépayser du second épisode. En effet, la nouveauté se fait davantage ressentir sur la diversité des épreuves que sur la quantité. Les mini-jeux ne sont pas encore en nombre assez conséquent pour susciter chez nous un sentiment de fraîcheur.

Le même moteur 3D

Du point de vue de la réalisation, Spyro 3 dispose encore de l'ancien moteur 3D de la série, qui était déjà d'excellente facture. La modélisation et les textures s'avèrent toutefois plus travaillées ici, et un soin tout particulier a affecté les effets de lumière. Qui dit même moteur 3D dit aussi malheureusement mêmes défauts. Effectivement, les vues sont toujours aussi inopportunes lorsque vous effectuez des virages serrés avec votre dragon, aussi bien en mode caméra active ou inactive. En d'autres termes, l'interface souffre d'un problème de recadrage automatique. Soit, il y a toujours la touche de la tranche pour replacer rapidement la vue, mais lors d'une ruade, cette fonction se révèle assez brouillonne. Enfin, ce n'est pas la mort non plus ! On regrettera aussi l'absence de mouvements ou d'attaques inédites pour votre héros, qui ne gagne qu'une capacité en plus : celle de nager. Pour conclure, Spyro 3 est un bon choix pour les tout-petits, à condition de ne pas déjà posséder le volet précédent. Car les améliorations se révèlent minimes, même si tout enfant bien constitué ne pourra que prendre un immense plaisir à voyager dans la contrée légendaire des dragons.

Kendy



La phase de skate comprend des modules de rampes.

Ejectez ce boss dans la lave !

Angela le kangourou possède la faculté de sauter très haut.



Notes




16 Technique
C'est le même moteur 3D que celui des épisodes précédents. Mais ça reste vraiment très bon !



17 Esthétique
Les couleurs fusent de toutes parts et les persos sont mignons. Les graphismes sont très réussis.



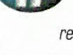

17 Animation
Les animations restent d'une fluidité à toute épreuve, même si les mouvements n'ont rien de supra-réaliste.




18 Maniabilité
L'interface de jeu est vraiment simple d'accès. La même d'ailleurs que celle des précédents opus.



17 Sons
La musique est merveilleuse et respire un positivisme qui pourrait annihiler le gothisme d'Angel.




15 Durée de vie
Le jeu reste dans l'ensemble assez facile. Normal, la cible de ce produit est les tout-petits !




Plus
Des phases de jeu plus variées. Des zolis graphismes ! 5 persos jouables.




Moins
Les nouveautés restent minimes.




7/10 Note d'intérêt

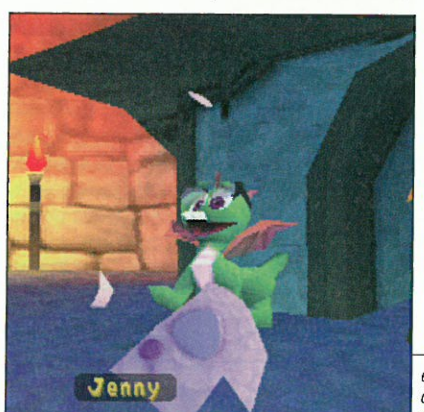
Plus loin...

Saviez-vous que cette année était l'année du Dragon selon l'horoscope chinois ? En effet, contrairement à l'astrologie occidentale qui se divise en douze signes répartis dans l'année, l'astrologie chinoise se décompose en douze animaux par année ! Ainsi, on retrouve dans l'ordre le Rat, le Buffle, le Tigre, le Chat, le Dragon, le Serpent, le Cheval, le Bouc, le Singe, le Coq, le Chien et le Cochon. Par déduction, l'année prochaine sera l'année du Serpent. Sombre présage de la Fin du Monde (histoire de finir sur une touche lugubre) ?

Du snipe !

Le snipe est à la mode ! Oui, vous ne rêvez pas. Ce n'est pas un jeu avec des Forces Spéciales ni avec des Swats, et pourtant... En fait, lorsque vous trouverez des petites pastèques, il suffira de les ingurgiter pour pouvoir ensuite les recracher dans la tronche de vos ennemis. En maintenant enfoncé le bouton ▲, il sera possible de basculer en vue subjective et de bénéficier d'un petit réticule de visé. Voilà, tout ça pour vous parler de cette discipline sportive hautement appréciée en ce moment dans certains pays.



L'éclosion des œufs est un passage obligatoire dans tout Spyro qui se respecte !

L'avis de Kendy

Bien que ce 3e épisode jouisse de petites nouveautés (séquences de skate et de boxe, 4 nouveaux persos...) il reste tout de même assez proche des épisodes précédents dans sa globalité. Cela dit, la magie continue heureusement d'opérer. Les jeunes joueurs seront ébahis devant ce monde féerique et sa prise en main facile.

L'avis d'Angel

Bien que les jeux de plate-forme ne soient plus trop ma tasse de thé, il faut avouer que Spyro 3 reste efficace. Les persos sont accrocheurs et la durée de vie satisfaisante. On regrette quand même le manque d'innovations par rapport à la version précédente et les angles de caméra toujours aussi mal choisis.

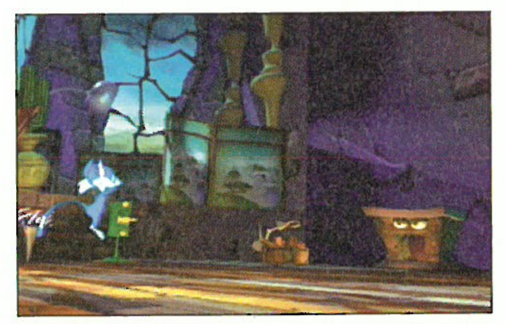


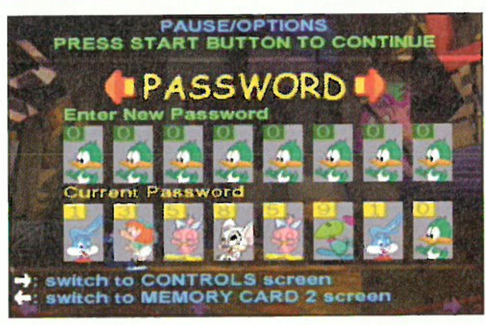
Toonenstein
Le Château Hanté



Les jeux vidéo attirent des joueurs de plus en plus jeunes, et il n'est pas évident d'imaginer un genre qui pourra les satisfaire. Toonenstein lorgne plus du côté du dessin animé que du jeu à proprement parler. Un divertissement réservé exclusivement aux moins de 6 ans.

Il n'est pas évident de se concentrer sur son texte quand les mecs de la rédac' se mettent à hurler « waazzzaa !!! » dans vos oreilles. Depuis que RaHaN a téléchargé les pubs pour la bière B... et les a montrées à tout le monde, je vis un véritable enfer auditif. Et le pire, c'est qu'hier dans la rue j'ai entendu un groupe de mecs entonner ce qui est devenu un véritable leitmotiv : « waazaaaaa ! » Bon à part ça, ce mois-ci, les bambins ne vont pas être déçus, pour une fois qu'un jeu leur est proposé. Terra Glyph a développé un p'tit jeu étrange destiné aux joueurs les plus jeunes, avec comme personnages principaux les Tiny Toon. Terra Glyph avait déjà utilisé la licence Warner voici quelques mois, avec Buster and the Beanstalk, dans lequel officiaient déjà les Toon miniatures pour une aventure dynamique et décalée.







Un gameplay simplissime

En effet, difficile de faire plus simple que d'appuyer sur une flèche directionnelle et d'utiliser un unique bouton d'action, puisque vous n'incarnez pas vraiment le personnage principal, Furball le chaton. Vous vous contentez de le guider. A chaque nouveau plan, trois flèches ou une action vous sont proposées. Il ne vous reste ensuite plus qu'à choisir et observer votre héros se déplacer dans des décors pré-calculés de toute beauté. Quel est votre but ? Comment avez-vous atterri avec Plucky le cochon rose et Hamton le canard vert (ou bien est-ce l'inverse ?), dans le manoir hanté d'Elmyra ? Cette dernière ne sait pas quoi faire de ses dix doigts, et tente de tuer le temps en faisant des expériences sur tout ce qui bouge. Il paraîtrait même qu'elle serait sur le point de mettre la touche finale à sa plus belle création. Pourtant, un ingrédient crucial lui manque... Furball est l'unique personnage que vous puissiez incarner, alors que les deux autres compères ne font que quelques apparitions de temps en temps. Une fois à l'intérieur du château, vous devrez trouver des leviers qui actionnés, allument une ampoule. Six ampoules sont nécessaires pour donner assez d'énergie à un ascenseur. Il faudra répéter cette opération à chaque niveau pour pouvoir utiliser l'ascenseur. Voilà, c'est à peu près tout. Je crois que j'ai bien schématisé le truc. Bon, de quoi on va parler maintenant ? Meuuuuh non, Toonenstein ne se résume pas qu'à ça. Il est d'ailleurs assez difficile de classer ce titre dans un genre, on est assez loin de tout ce que l'on peut trouver comme catégorie de jeu. Ce n'est pas de la plateforme, il n'y a rien à récolter, encore moins d'énigmes à résoudre ou d'ennemis à affronter. Et pourtant le principe est inédit et amusant.



La vue sniper à la manière Toon. Vous balancez une gelée verte sur des explosifs fantômes pour les mettre hors service.

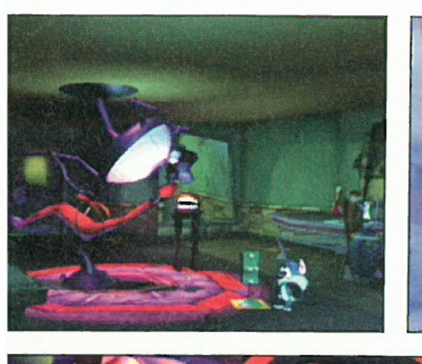
Des sketches pour enfants

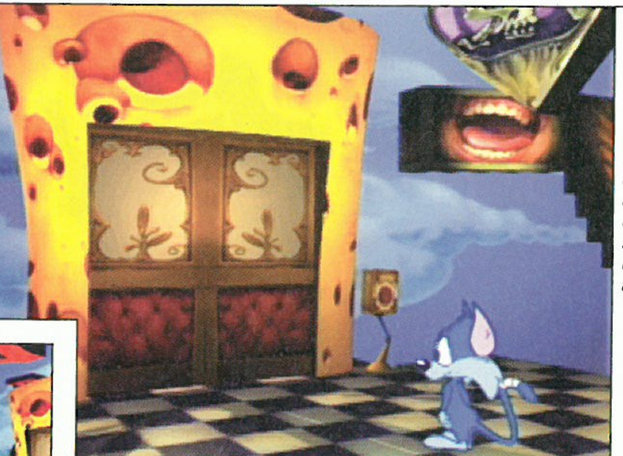
A chaque fois qu'un levier est baissé, une petite séquence amusante se déroule devant vos yeux ébahis. Enfin, ça marche surtout si vous avez entre 4 à 6 ans. Et c'est probablement là que réside l'intérêt majeur de ce titre. Les différentes petites scènes



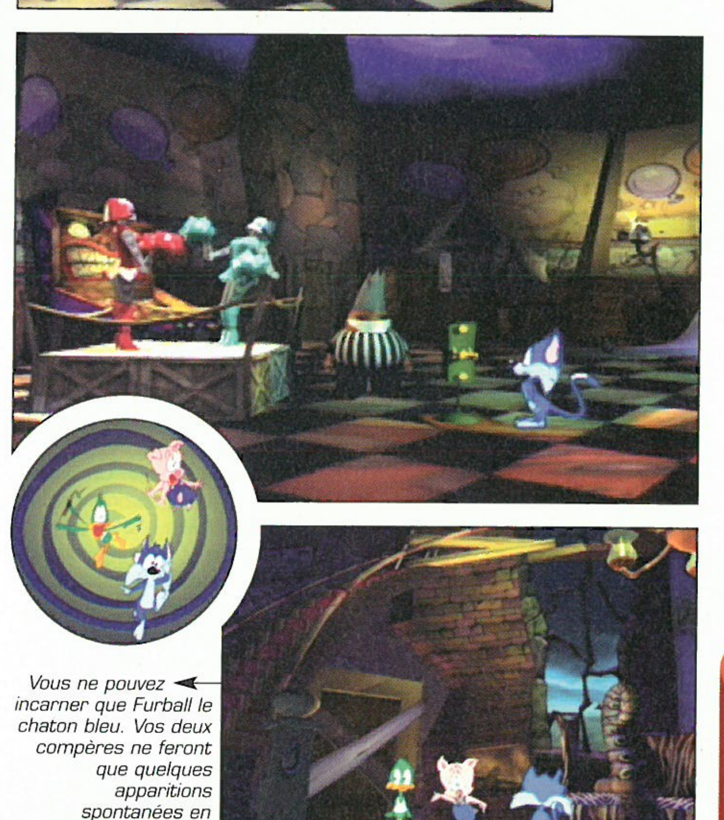
fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Terra Glyph
Genre	Dessin animé interactif
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	5
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre





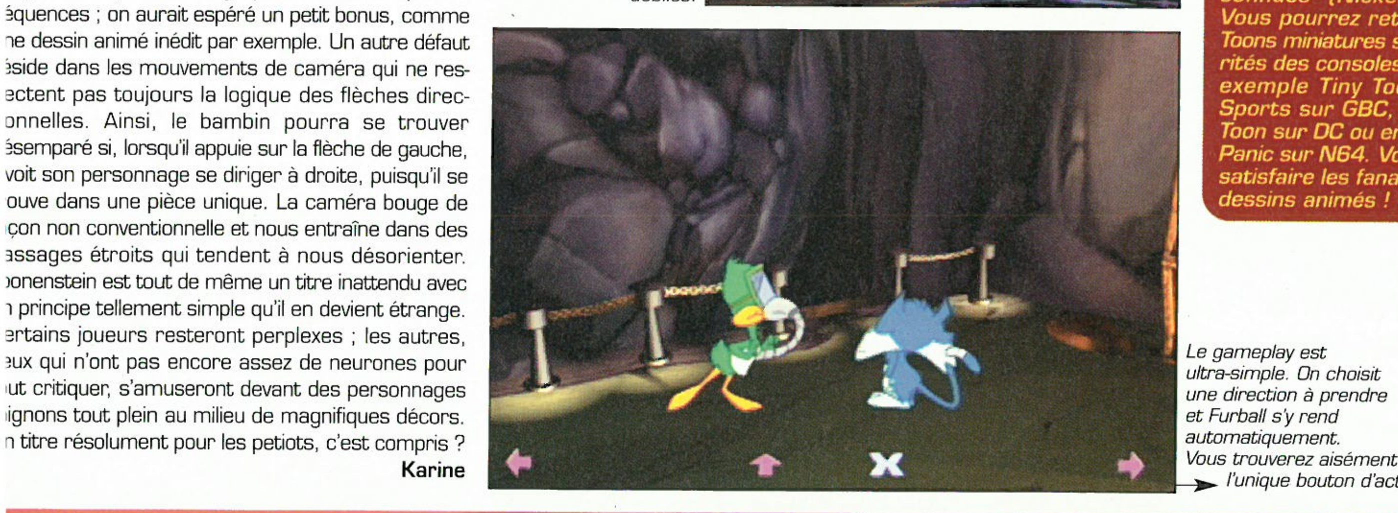
Votre but principal est de fournir l'énergie dont l'ascenseur a besoin pour fonctionner. L'opération est à répéter à chaque fois que vous souhaiterez utiliser un ascenseur.



…ont plus débiles les unes que les autres, et reflètent …ien l'esprit délirant des Toon. Ainsi, vous pourrez …écouvrir le fantôme d'Elvis, assister à la poursuite …'une dent par une brosse à dents ou encore regar…ler un requin prendre sa douche. C'est du n'impor…e quoi et c'est ce système qui pousse les enfants à …hercher à actionner les différents leviers en se deman…ant ce qui va se passer ensuite. Parfois, il arrive que …s leviers soient détruits par des objets volants explo…ifs. Vous pourrez dès lors utiliser un « mode Sniper » …fin de les détruire. A part ça, ben il ne se passe pas …rand-chose malheureusement. Une fois que vous …urez actionné tous les leviers et mis en marche les …ifférents ascenseurs, vous pourrez accéder au der…ier étage pour découvrir ce qui se trame dans cette …eille baraque. A peine arrivé, la vilaine Elmyra vous …ttrape et vous balance au premier étage. C'est repar… pour un tour, avec les leviers à pousser pour mettre …n marche l'ascenseur. Vous serez éjecté une nou…elle fois avant de parvenir à la fin du jeu. Pas sûr que …s bambins apprécient d'échouer si près du but et …e recommencer les mêmes actions pour découvrir …ne ou deux fins pas très spectaculaires ! C'est dom…age, vu la qualité des graphismes et des petites …équences ; on aurait espéré un petit bonus, comme …ne dessin animé inédit par exemple. Un autre défaut …éside dans les mouvements de caméra qui ne res…ectent pas toujours la logique des flèches direc…onnelles. Ainsi, le bambin pourra se trouver …émparé si, lorsqu'il appuie sur la flèche de gauche, …voit son personnage se diriger à droite, puisqu'il se …ouve dans une pièce unique. La caméra bouge de …çon non conventionnelle et nous entraîne dans des …assages étroits qui tendent à nous désorienter. …oonenstein est tout de même un titre inattendu avec …n principe tellement simple qu'il en devient étrange. …ertains joueurs resteront perplexes ; les autres, …eux qui n'ont pas encore assez de neurones pour …ut critiquer, s'amuseront devant des personnages …ignons tout plein au milieu de magnifiques décors. …n titre résolument pour les petiots, c'est compris ?

Karine

Vous ne pouvez incarner que Furball le chaton bleu. Vos deux compères ne feront que quelques apparitions spontanées en poussant des cris débiles.



Le gameplay est ultra-simple. On choisit une direction à prendre et Furball s'y rend automatiquement. Vous trouverez aisément l'unique bouton d'action…

Notes







13 Technique
Le moteur n'est pas très sollicité puisque vous effectuez toujours les mêmes actions dans des décors pré-calculés.

16 Esthétique
Les graphismes sont ceux d'un dessin animé. Les décors sont dignes d'un univers « toonesque ».

15 Animation
Persos peu nombreux et actions répétitives. Les petites séquences, plus réussies, s'intègrent sans chargement.

14 Maniabilité
On peut difficilement faire plus basique : on sélectionne la flèche et on appuie sur l'unique bouton d'action.

15 Sons
Une petite musique de fond et des exclamations fidèles à l'esprit délirant des Tiny Toon.

15 Durée de vie
Les plus jeunes devront s'y prendre à plusieurs reprises pour réussir et découvrir les 2 fins.

+ Plus
On peut sauvegarder à tout moment.
Pas de système de vie limitée.

– Moins
Le gameplay trop simpliste.
Actions identiques des personnages.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Tiny Toon Adventure est un dessin animé ayant vu le jour en 1997 aux U.S.A. Très représenté aux États-Unis, la série est diffusée sur les chaînes télévisées les plus connues (Nickelodeon...). Vous pourrez retrouver les Toons miniatures sur la majorités des consoles, avec par exemple Tiny Toon Wacky Sports sur GBC, Cool Cool Toon sur DC ou encore Toon Panic sur N64. Voilà de quoi satisfaire les fanatiques des dessins animés !

L'avis de Karine

…oonenstein est réservé aux tout petits bambins en bas âge. Mes cobayes de 4-5 ans …nt d'ailleurs fort apprécié l'aventure, même si elle se révèle tout de même un peu …épétitive. Ça ne les dérangeait pas outre mesure. Les autres trouveront ce titre super…épassé. C'est vrai qu'on a largement passé l'âge de regarder des dessins animés.

L'avis de Willow

Bon, ben, c'est clair, j'suis trop vieux pour ces trucs. Si vous avez plus de 5 ans, lâchez l'affaire ! On atteint avec Toonenstein les limites du minimalisme ludique. Un jeu « d'éveil » joli à regarder, destiné exclusivement aux bébés cadum. Cela dit, pour les petits, on trouve sur le marché des choses beaucoup plus intéressantes.

Machine **PlayStation** Genre **Plate-forme/Action**



Strider Hiryu 1 & 2

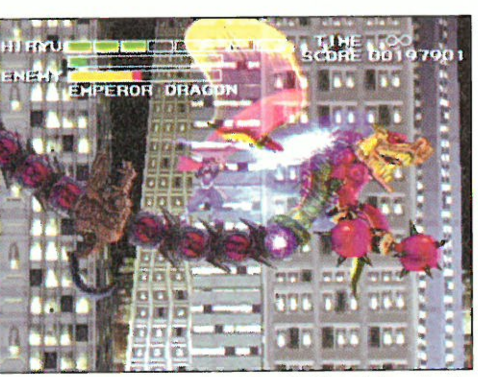


Il y a des jeux qui font sensation, puis qui disparaissent et dont on n'entend plus parler. Et puis vient un moment où le phénix renaît de ses cendres et où le héros déchu apparaît de nouveau au premier plan de la scène ludique. M. Hiryu, veuillez avancer s'il vous plaît...

Bon, Strider, pour peu que l'on s'intéresse aux jeux vidéo depuis un peu plus de quinze jours, a priori, tout le monde connaît (si ce n'est pas votre cas faites quand même oui de la tête si on vous pose la question, ça ne coûte rien). Depuis ses débuts en arcade, Strider - Hiryu, de son vrai nom - est un jeu qui aura su se démarquer et faire conséquemment parler de lui. Son exploitation aura d'abord été féroce et puis le succès s'est assagi, quantité ne rimant pas toujours avec qualité, et la licence Strider s'est faite on ne peut plus discrète sous le poids des ans. On retrouve aujourd'hui notre héros bondissant et agile avec une certaine excitation, et j'avoue l'avoir de nouveau manipulé en éprouvant à son égard une sympathie certaine. Ça ne suffit pas à faire de cette compil' un incontournable mais l'émotion est bel et bien là. Un bon point déjà...

Acte 1 : 10 ans plus tôt...

Strider... Ça fait tout drôle d'y rejouer. On retrouve rapidement ses marques et les commandes se font tout de suite très instinctives. Normal, il n'y a rien de bien compliqué ici. On court, on saute, on glisse sur le sol dans une tentative de tacle désespéré et on donne des coups d'épée plasma dans tous les sens. Exactement comme à la vieille époque. Hiryu reste fidèle à lui-même dans cette version, et le jeu est une copie quasi-conforme de l'arcade, développée par Capcom, rappelons-le, il y a plus de dix ans (argh, ça ne nous rajeunit pas !). Ce qui fait encore le succès de Strider, c'est son ambiance survoltée et ses commandes précises qui autorisent bien des morceaux de bravoure lorsqu'on s'essaie au jeu. De plus, le fait que l'on puisse s'accrocher à tout, ou presque, apporte une dimension « monte-en-l'air » vraiment agréable. Hiryu est un acrobate, un guerrier qui fend l'air avant de s'abattre sur ses ennemis. Rester statique, dans ce jeu, c'est donner rendez-vous à la mort, qui ne met jamais longtemps à venir. On retrouve avec plaisir les « bonus » robots souvent bien utiles pour sortir de certaines situations délicates. Il y a la petite soucoupe volante et la panthère ou l'aigle robots : ils se déplacent autour de vous à leur guise et font subir des dégâts aux ennemis qu'ils touchent. Notez que leurs évolutions semblent aléatoires et qu'ils ne s'attaquent pas vraiment de façon réfléchie à vos adversaires. Il faut donc constamment être vigilant.



Une façon originale de fêter le Nouvel An chinois.

Acte 2 : remake et conclusion

Strider 2 reprend fidèlement ce qui a fait le succès de Strider 1. A tel point que l'on peut davantage parler de remake que de véritable suite, sans que cela soit nécessairement un défaut. Dans ce nouvel épisode, votre façon de jouer





Un mammouth rafistolé... On aura tout vu.

fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Capcom
Genre	Plate-forme/action
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continue	Infinis
Nbre de niveaux	5 (Strider 2)
Spécial	Dual Shock
Existe en	Arcade



➤ Ne laissez personne vous ralentir
dans votre progression.

reste la même. Les seules différences qui sautent aux yeux sont les suivantes : 1) Il y a maintenant un double saut (très pratique) 2) Les décors sont en 3D (contrairement aux sprites, qui restent en 2D). Les autres différences viennent du détail et il serait assez ennuyeux de toutes les passer en revue. Plus beau, Strider 2 l'est sûrement, mais lorsqu'on a connu à l'époque le jeu original, on ne peut s'empêcher d'avoir un petit pincement au cœur nostalgique vis-à-vis de ce dernier. Dans les deux cas, le joueur fan de la série saura toutefois trouver son bonheur et s'amuser, volant, courant, matraquant sans cesse alors que les tableaux se suivent et se révèlent toujours un peu plus furieux. Les bonus vous octroient des pouvoirs limités (super-épée plasma, par exemple) mais très utiles contre les boss, nombreux, qui croiseront votre route. On peut terminer Strider (le 1 ou le 2) très rapidement, si on utilise sans vergogne le système de continues. Pour exploiter ce titre, il faut jouer en s'imposant des limites et être de ceux qui aiment assez le genre pour passer des heures sur un niveau afin de l'apprendre par cœur et le terminer avec le plus haut score possible. C'est un véritable sport, quelque part. Tout ceux qui ne partagent pas cet esprit et cette envie de perfection se lasseront très vite et trouveront très peu d'intérêt à ces jeux. Il suffit de le savoir et, dès le départ, de choisir son camp...



Chris

➤ Ce robot, amalgame de vermines, est l'ancêtre du Dragon empereur de Strider 2.





Eh oui, Hiryu est capable d'aller d'un bout à l'autre de l'écran en prenant son élan et en effectuant ➤ un double saut.

Notes


12 Technique
Pour Strider 1, RAS. Pour le 2, c'est un peu plus réjouissant, mais la PlayStation n'est pas surexploitée.


15 Esthétique
Soyons clairs : Strider fait « vieux » mais possède un charme suranné certain. Moi j'aime bien...


14 Animation
Des mouvements vifs et secs pour un jeu où tout va très vite. Quelques ralentissements également...


15 Maniabilité
On peste parfois sur les réactions d'Hiryu mais l'ensemble reste précis et vraiment jouable.


13 Sons
Ambiance « old school » là encore, avec l'impression de se retrouver devant une vieille borne d'arcade.


13 Durée de vie
Pour profiter de ce(s) titre(s), il faut avoir une âme de perfectionniste, et rejouer pour améliorer ses performances.


Plus
Un trip « old school » très sympa.
Deux jeux en un !

Moins
Innovations limitées.
Lassant, sauf pour les fans purs et durs.


6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Strider est apparu en arcade en 1989. Il aura surtout connu un succès d'estime mais nombreux sont ceux qui se souviennent de ce titre, ne serait-ce qu'à cause de ses nombreuses adaptations, sur consoles et micro-ordinateurs. On se souvient notamment des versions NES et Megadrive. Il y a aussi un Strider sur CD-Rom Nec mais il est beaucoup plus rare et moins connu. Un peu tombé en désuétude, Strider nous reviendra de façon surprenante dans Marvel Vs Capcom. C'est ce regain de notoriété qui poussera Capcom à sortir Strider 2 en arcade fin 1999...

L'avis de Chris

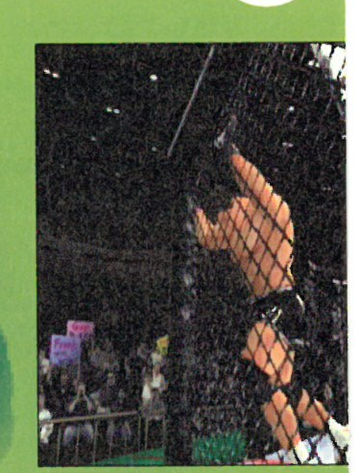
e plonger dans une partie de Strider, c'est revenir quelques années en arrière et se laisser rter par la nostalgie véhiculée par un titre que l'on connaît depuis longtemps. Strider 2 se révèle idemment un peu plus réussi et mieux réalisé mais n'apporte néanmoins pas grand-chose au enre. Une compilation bien venue, donc, mais qui ne bouleversera pas nos habitudes de joueurs...

L'avis de Julo

Strider, c'est quand même un monument du jeu vidéo. Le gameplay hyper-simple et instinctif de la vieille époque pourra paraître complètement dépassé, pour les plus jeunes d'entre vous, mais ceux qui y ont goûté à l'époque (en Arcade, sur Nec ou sur MD) tomberont à nouveau sous le charme. Et puis le nouvel épisode est vraiment réussi.

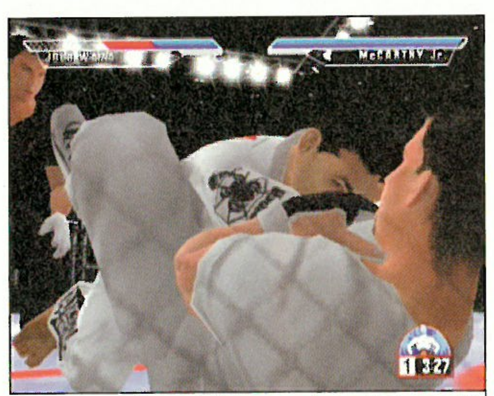


Ultimate Fighting Championship

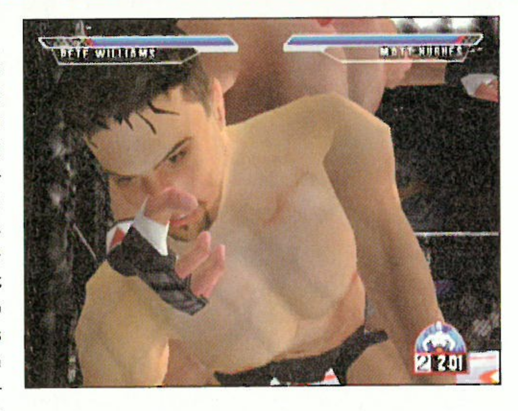


L'UFC débarque dans ta Dreamcast, tranquille. L'occasion pour ouat' de prouver au monde que le kung-fu, c'est pour les tapettes, qu'il faut être brutal et efficace si on veut s'en sortir, dans ce monde d'injustice où la société elle t'aime pas.

Vous avez vu Blood Sport, avec Jean-Claude Van Damme ? Je vous demande ça parce que les gars qui ont inventé l'Ultimate Fighting s'en sont inspiré, c'est obligé. Sauf que dans le réalité, Jean-Claude ne vient pas flamber, hein, mais ça c'est une autre histoire... Bon en fait, il s'agissait à la base de réunir autour d'un ring octogonal tout un tas de combattants venus de tous les coins de la planète. Le fait que ce championnat très underground soit ouvert à tous a créé un mélange de toutes les disciplines et gabarits. Un catcheur de 200 kilos contre un petit Chinois tout sec expert en kung-fu, un kick-boxer black contre un sumo japonais, etc. C'est plutôt folklo, mais les règles étant réduites au strict minimum, les combats en deviennent impressionnants de violence et de réalisme. Chaque joute ne dure en général que quelques secondes : il suffit de quelques coups bien placés pour assister à un fulgurant K.-O.



Ce sont des gens extraordinaires...



Les fans vont adorer

Voilà pour les présentations, mais après tout, vous avez tous dû tomber un jour ou l'autre sur une cassette vidéo de l'UFC, non ? Bah franchement, ça vaut le détour, rien que pour les commentaires... En tout cas, si vous êtes un fan du tournoi, vous retrouverez dans cette adaptation vidéo-ludique toute l'ambiance UFC, très bien retranscrite. Dans l'aspect visuel tout d'abord, avec 22 des combattants les plus connus parfaitement modélisés, les arrivées dans l'arène fidèles aux retransmissions, les introductions de Bruce Buffer, l'arbitrage de Big John McCarthy... Ils ont même repris les musiques originales ! Sinon, une fois le combat engagé, vous remarquerez que chaque personnage possède bien son propre style, ses propres coups, ses spécialités, etc. Pour les besoins du jeu, Anchor a bien évidemment ajouté quelques combos par-ci par-là ; certains coups sont également les mêmes d'un combattant à un autre, mais d'une manière générale, on reconnaît bien chaque style. Bref, c'est bien réalisé, c'est comme à la télé (il manque juste les commentaires débiles, qu'on affectionne tout particulièrement à la rédac') et le gameplay, de même, n'est pas en reste...



Malgré les apparences et les a priori qu'on peut avoir, la défense reste un point essentiel si l'on veut espérer gagner.



L'arrivée des combattants dans l'arène, mi-cinématique, mi-temps réel, est super bien foutue.

La comparaison qui tue

Ça va peut-être vous choquer, étant donné l'antinomie des deux trips, mais le système de jeu d'UFC est assez proche de celui de... Bushido Blade ! Eh oui, ici, tout est question de priorités et de contres, les combats peuvent durer deux secondes ou dix minutes, selon la différence de niveau entre les deux joueurs. Dans la forme, UFC paraît beaucoup plus bourrin que la série de Lightweight, certes, mais son gameplay est finalement aussi complexe et technique... Pour détailler un peu, sachez que les touches de façade représentent les deux bras et les deux jambes du personnage, comme dans Tekken. Face à votre adversaire, la première solu-

fiche technique

Editeur	Crave Entertainment
Développeur	Anchor
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 à 2 simultanément
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes (4 blocs)
Nbre de combattants	22 (+ persos cachés)
Spécial	Purupuru Pack, 50/60HZ
Existe sur	Rien d'autre

La minute Chris : « Pourquoi tant de haine ? »

Bon, ok, je ne peux pas m'empêcher d'intervenir (nd Gollum : Ton combat est noble et nécessaire, Chris !). L'Ultimate Fighting, à la base, est un spectacle que je ne cautionne pas, mais alors pas du tout. Dans le fond, je me fous pas mal que des gars qui passent 8 heures par jour à soulever des poids ou à donner des coups de tibia sur des murs de briques se tapent dessus pour montrer qui est le plus fort. Non, en fait, ce qui m'embête, c'est l'excitation animale que certaines personnes ressentent devant ce spectacle. A la limite, on pourrait même parler de plaisir. Je me souviens tout particulièrement de cette séquence où un gars abandonne en frappant par terre et où l'autre (Royce Gracie, je crois) lui casse quand même le bras. Et après, le gars est applaudi par un public fasciné par une démonstration si brillante. Non mais au secours, dans quel monde vit-on ? N'avoir aucun jugement moral ou s'amuser de tels spectacles est possible. C'est ce qu'on appelle la liberté de penser et la censure n'existe heureusement pas à ce niveau-là. Mais cautionner de tels spectacles, c'est inciter à ce qu'ils se multiplient. Et aillent de plus en plus loin. Je passe peut-être pour un vieux censeur, mais tant pis. Imaginer un reality show genre « Le prix du danger » à la télé dans une dizaine d'années, ça me donne le frisson. Et ça me paraît possible, quoiqu'encore improbable. Ce qui me fait le plus peur, je crois, c'est que moi aussi, peut-être, je serais capable d'aimer ça...

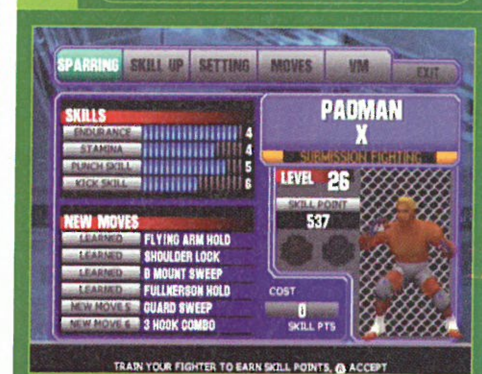
tion sera donc de « combo-iser », chaque personnage possédant des dizaines d'enchaînements. Jusque-là, rien de technique, juste du tapotage frénétique sur les boutons. Les choses se compliquent déjà avec les contres, qui envoient l'adversaire au sol. Il suffit d'appuyer sur les deux poings ou les deux pieds en même temps (selon l'attaque à contrer) pour se retrouver en position dominante, assis sur le ventre de son adversaire. A partir de là, soit vous faites gicler un peu d'hémoglobine en le rouant de coups dans le crâne, soit vous lui faites une clef de bras pour l'obliger à abandonner le combat. Le problème, c'est que toute attaque peut être contrée et « contre-contrée » ! Le dominé peut devenir le dominant à tout instant, s'il a le bon timing et surtout s'il « sent » bien les attaques de son adversaire... Un système vraiment bien pensé, qui permet de s'amuser tout de suite, mais qui propose également une marge de progression énorme.

Bourrin ?

Pour toutes ces raisons, on ne peut pas dire qu'UFC soit un jeu bourrin. Les possibilités alambiquées de son système de jeu le rendent intéressant à prendre en mains. Un joueur confirmé ne se laissera pas battre par un débutant non plus, ce qui est plutôt une chose rare, mais disons qu'une certaine « tolérance » dans le timing des différentes manips laisse au bourrin de base la possibilité de sortir de certaines situations (notamment les tentatives de soumission), en faisant n'importe quoi avec la manette... Dommage. De plus, après avoir assimilé le système de jeu et enchaîné plusieurs dizaines de joutes, le joueur aura l'impression de tourner en rond, d'assister tout le temps au même combat. Les manips et les possibilités ont beau être nombreuses, ça se résume finalement à contrer, contrer et encore contrer, jusqu'à ce que l'un des deux craque et se prenne une mandale ou une soumission... Mais bon, malgré ces deux petits défauts, UFC nous a vraiment surpris et amusés. Il reste au final un jeu très bien réalisé, fun, accessible et intéressant.

Julo

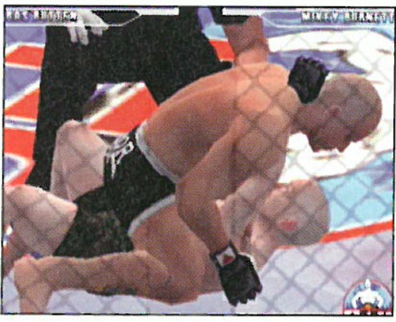
Y a de quoi faire !



Parlons rapidement des modes de jeu d'Ultimate Fighting, qui lui donnent ma foi une assez bonne durée de vie... Le mode UFC tout d'abord, vous permet de participer à un championnat en solo, histoire de gagner une ceinture d'argent. Après cela, vous pourrez le réutiliser pour passer en mode Champion Road. Ici, vous devrez battre 12 personnages à la suite pour récupérer la ceinture d'or. Concernant les modes multijoueurs, vous pourrez soit participer à un simple match d'exhibition, soit créer un tournoi (jusqu'à 8 joueurs). On finit avec le mode Carrière, qui vous propose de créer votre propre personnage (pas très complet au niveau des choix d'apparence) et de l'entraîner pour gagner des points d'expérience et le faire évoluer en puissance.









➤ Sans utiliser de motion capture, les développeurs sont arrivés à un résultat convaincant.

Notes

16 Technique — La modélisation des personnages est impressionnante, les détails fourmillent et le jeu est bien réglé.

16 Esthétique — Tout a été soigné pour retranscrire au mieux l'ambiance de l'UFC. C'est réussi de ce point de vue.

15 Animation — Le framerate est constant, le jeu n'utilise pas de motion capture, mais les animations s'enchaînent assez bien.

17 Maniabilité — On prend le jeu en mains très rapidement et l'on ne cesse de progresser ensuite.

15 Sons — Musiques officielles dans les menus, bruitages peu réalistes mais bien pêchus.

16 Durée de vie — De deux à huit joueurs, on peut s'éclater des heures. Seul, le mode Carrière est plutôt long.

+ Plus — L'ambiance UFC, bien retranscrite. Le système de jeu.

– Moins — On peut céder au bourrinage pour les contres. Les combats se ressemblent tous un peu.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Dans la vie réelle, là où les pains dans la gueule ça fait super mal, le championnat Ultimate Fighting officiel en est déjà à sa 27e édition. Si vous désirez avoir des infos sur l'histoire de l'UFC, tout ce qui tourne autour, commander des vidéos, ou même assister à des matchs en direct, rendez-vous sur le Net à l'adresse suivante : www.seg.com

L'avis de Julo

UFC, en termes de gameplay, c'est un peu un mélange de jeu de catch et de baston. Son système de contre, qui permet de toujours retourner la situation, le rend assez technique et intéressant. Bref, c'est fun et bien réalisé. Si en plus vous êtes fan, foncez les yeux fermés !

L'avis de Kendy

A la rédaction, on avait déjà vu une cassette vidéo d'Ultimate Fight. Dans le jeu, on retrouve exactement l'ambiance et les combats. En général, un mec se fait chopper et détruire la tronche à terre. Là, c'est pareil ! La prise en main est facile et les mouvements des combattants vraiment réalistes. Moi, j'en redemande !



Urban Chaos







Urban Chaos... Je me souviens de ce nom, avec son atmosphère oscillant entre l'humour et le lugubre, la fiction et la réalité. Retrouver la « bleusaille » D'arci sur Dreamcast reste plaisant même si, nous allons le voir, il reste ici encore bien des points à améliorer.

Urban Chaos mérite bien son titre. Tout se passe ici de nuit (sauf durant certaines sessions d'entraînement), dans la ville crasseuse et malfamée d'Union City. Vous incarnez D'arci Stern, une jeune recrue de la police qui doit rapidement faire ses preuves et montrer à tous ses collègues qu'une fille aussi, ça en a (ce dont aucun homme n'a jamais douté, le tout étant de définir le fameux « en »)... Tout commence par l'indispensable phase d'entraînement, tranquille, sur parcours imposé (pour s'habituer aux commandes, ce qui n'est pas un luxe), en voiture de fonction (pour apprendre à conduire) et en combat singulier contre des cibles mouvantes (parce que la ville est remplie de gugusses qui réfléchissent avec leurs gros bras). (NDTraz : bon, Chris, t'as fini avec tes parenthèses, ça devient lourd ! Ok je referme quand même celle-là, merci.). Toutes ces épreuves imposées remportées avec succès, vous êtes enfin libre de remplir de véritables missions. C'est là que les choses deviennent intéressantes. C'est aussi là qu'elles se corsent...

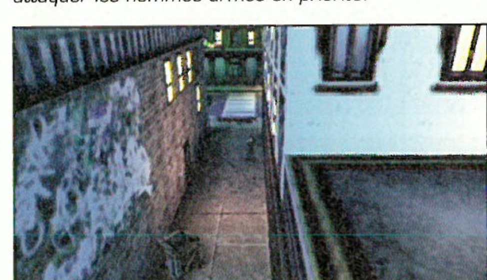


Ambiance réussie

Ce qui est sympa dans Urban Chaos, c'est l'impression de liberté que l'on ressent alors que l'on évolue dans les rues d'Union City. Vous avez toujours un ou plusieurs objectifs à remplir (arrêter des voyous, interroger un témoin, empêcher un suicidaire de se jeter d'un toit...) mais, rien ne vous oblige à aller en ligne droite d'un point A à un point B pour remplir votre mission le plus vite possible. Vous pouvez vous balader où bon vous semble - à pied ou en voiture - et faire strictement ce que vous voulez. Dans le fond, évidemment, ça ne sert pas à grand-chose car s'amuser à interroger tous les passants qui déambulent au hasard ne vous fournit guère d'informations (à part vous dire qu'il fait beau ou vous demander de leur foutre la paix, ils ne font guère de révélations). Mais bon, quand même, cette pseudo liberté se révèle bien agréable et fait beaucoup pour l'atmosphère bien particulière de ce jeu. Les



Même encerclé par plusieurs voyous, vous pouvez vous en sortir. Il faut savoir être mobile et attaquer les hommes armés en priorité.





rencontres que vous faites ne sont évidemment pas toujours amicales, et il faut vous tenir prêt à réagir promptement en toutes circonstances. Les racailles qui veulent votre peau sont nombreuses et connaissent le langage des armes à feu avant de savoir réciter sans se tromper leur alphabet. Vous pouvez vous battre avec vos pieds et vos poings (il y a un timing particulier pour donner plusieurs coups d'affilée) mais ce qui est surtout intéressant, c'est de plaquer au sol vos adversaires le plus vite possible avant de les menotter et de les arrêter. C'est en tout cas ma tactique préférée.



Just be cool...

Urban Chaos a un côté charmant, pour ne pas dire charmeur. Faire des rencontres, discuter, ne jamais savoir ce que l'on va croiser au coin de la rue... Tout

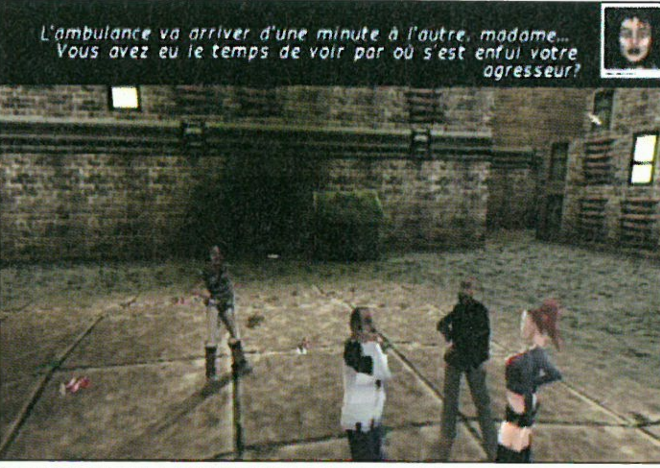


La ville est à vous. Faites respecter la loi par tous les moyens.

fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Mucky Foot
Genre	Action
Nbre de joueur	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Non
Nbre de missions	23
Spécial	-
Existe sur	PC, PlayStation







N'hésitez pas à interroger les gens susceptibles de vous fournir une information.

cela fait que l'on plonge dans ce jeu avec plaisir. Son plus gros défaut reste toutefois sa maniabilité. En effet, D'arci évolue en fonction des directions que vous imprimez au stick analogique, et permettez-moi de dire que cela ne se fait pas toujours avec une extrême précision. En fait, D'arci court tout le temps. Ce ne serait pas si grave s'il n'y avait pas ces moments délicats où vous vous trouvez sur une corniche, par exemple, et où le moindre faux pas vous fait chuter et perdre du temps, lorsque ce n'est pas la vie. On fait des demi-tours sans le vouloir, on prend des virages trop larges ou bien trop serrés… Il y a eu des moments où j'ai eu envie d'écraser le stick analogique à grands coups de poing et où je me suis traité d'abruti congénital, mais force est de constater que tous les torts ne sont pas à porter à mon cas : les commandes, à la base, n'ont pas été excellemment pensées, c'est une certitude. Maintenant, pour peu qu'on le sache et qu'on s'y fasse, Urban Chaos reste un jeu attachant et qui vous fera sûrement passer de bons moments. Un titre au capital sympathique certain, sauvé par son ambiance et son scénario, voilà ce qui résume, pour moi, Urban Chaos. Ce jugement s'applique, à mon humble avis, à toutes les versions du jeu… Et là tout est dit, Michel.

Chris



Attention à la circulation, les véhicules peuvent vous renverser si vous ne faites pas attention.

Notes


Technique
Une ville en 3D plutôt bien modélisée, mais avec des éléments (bâtiments, gens…) qui se ressemblent.


Esthétique
On ne s'extasie pas devant la beauté graphique d'Urban Chaos, mais son côté sombre sert son ambiance.


Animation
Déplacements fluides et mouvements réussis, quoique pas très naturels.


Maniabilité
La jouabilité aurait pu être améliorée, c'est une évidence. On s'y fait mais sans jamais en être satisfait.


Sons
Pas mal de voix digitalisées et juste ce qu'il faut d'ambiance sonore pour entrer dans le jeu.


Durée de vie
Les missions gagnent en intensité au fil du temps. Lorsqu'on les a terminées, on a toutefois rarement envie de les refaire.

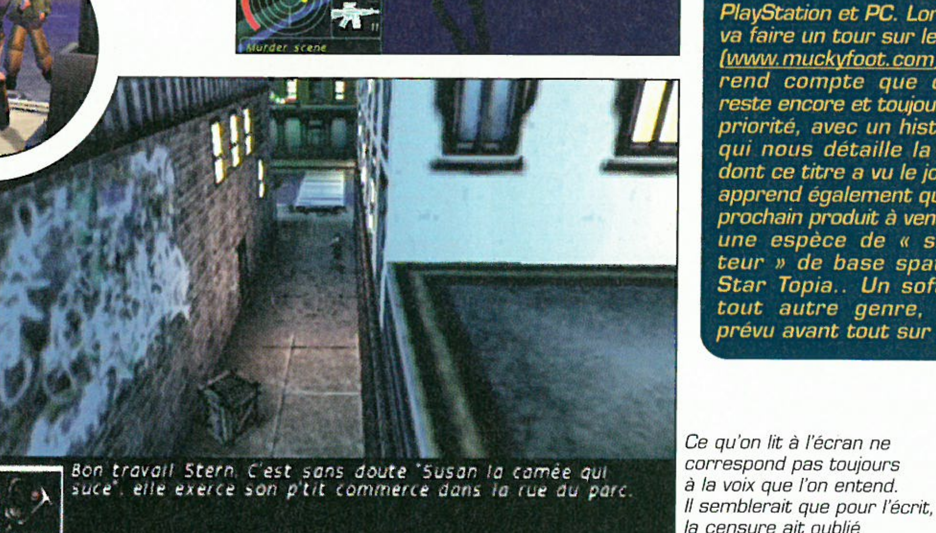

Plus
Une ambiance unique, avec une toute petite ville modélisée.


Moins
Un peu répétitif. Des commandes stressantes !


Note d'intérêt

Plus loin…

Mucky Foot est un petit développeur anglais dont le premier gros jeu a justement été Urban Chaos, sur PlayStation et PC. Lorsqu'on va faire un tour sur leur site (www.muckyfoot.com) on se rend compte que ce jeu reste encore et toujours leur priorité, avec un historique qui nous détaille la façon dont ce titre a vu le jour. On apprend également que leur prochain produit à venir sera une espèce de « simulateur » de base spatiale : Star Topia.. Un soft d'un tout autre genre, donc, prévu avant tout sur PC.



De jolis effets pyrotechniques. Quand les voitures remplacent les pétards, ça fait cher le feu d'artifice.

Ce qu'on lit à l'écran ne correspond pas toujours à la voix que l'on entend. Il semblerait que pour l'écrit, la censure ait oublié de frapper…

L'avis de Chris

C'est drôle comme certains « détails » peuvent parfois gâcher notre plaisir. S'il n'y avait pas cette histoire de paddle analogique déficient, Urban Chaos m'aurait sûrement davantage enthousiasmé. C'est un peu comme Quake III, dont on parle en news. Cela dit, Urban Chaos reste un jeu sympatoche… A voir.

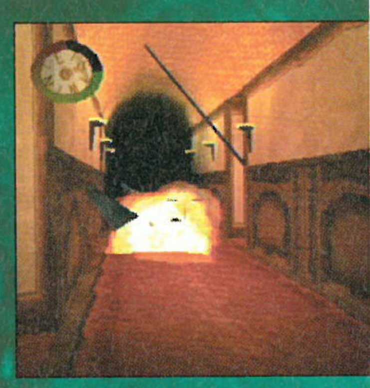
L'avis de Kendy

Contrairement à Chris, je serai plus virulent. A mon sens, Urban Chaos est un sous Tomb Raider déguisé. Le seul élément en sus que l'on peut y trouver, réside dans son aspect beat-them-all. Les persos manquent de charisme, la maniabilité est laborieuse. Urban Chaos est un bon petit jeu sans plus.

Machine **PlayStation** Genre **FPS**



Medal of Honor Underground



Manon, le contact du premier Medal of Honor sera le héros de cette préquelle. Et si fritter du nazi vous branche, profitez-en, ce « Underground » est aussi bon que le premier !

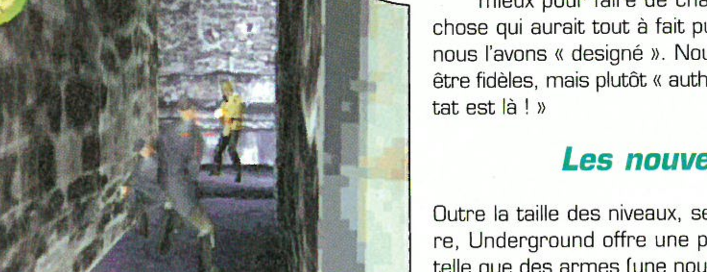
Bon… Mort the Chicken PlayStation, affaire classée. Des « jeux » comme ça, autant les oublier vite. Passons à quelque chose d'infiniment plus intéressant : la suite de Medal of Honor ! Ou plutôt la préquelle. L'action d'Underground se déroule en effet avant celle de Medal of Honor. Vous contrôlerez cette fois Manon Baptiste, une jeune femme aussi belle qu'experte avec tout type d'arme (normal, c'est moi qui tiens la manette…) ! C'était elle qui travaillait en tandem, côté logistique, avec Jimmy Paterson, le héros de Medal of Honor. Manon fait partie de ces gens qui, entre fuir, collaborer et résister ont choisi la dernière option. C'est de succès en succès qu'elle sera remarquée par l'OSS (Office of Strategic Services), pour accomplir des missions un peu partout en Europe.

Une documention de titan

Les gars derrière Medal of Honor ont une fois de plus démontré qu'il était possible d'apprendre en jouant (sans passer par les jeux Nathan). Images d'archive, liens entre le scénario du jeu et l'histoire réelle, données historiques diverses, et ensemble de la réalisation très documentée : tout y est. Comme pour le premier, cette foule de détails historiques participe grandement à l'ambiance, qui, nous y reviendrons, fait sans conteste le cœur du jeu. Chacune des 7 missions du jeu suit des événements précis, et se subdivise en une vingtaine de missions. Ces dernières sont plutôt courtes, mais ce n'est pas plus mal, d'autant que leur taille a nettement augmenté par rapport à Medal of Honor (même doublé pour la plupart). Nord de l'Afrique, Grèce, Italie, Allemagne et France font partie des pays que vous visiterez au court de vos actions de résistance. Les fouilles archéologiques de Rommel, l'Abbaye de Monte Cassino en Italie, le Château occulte de Himmler à Wewelsburg… Les décors sont variés, et liés de près à plusieurs points importants de la guerre 39-45. Autant de choses qui n'ont a priori aucun lien direct entre elles, mais que les concepteurs sont parvenus à arranger d'une manière tout à fait cohérente. Les briefings sont précis, bien écrits, supportés par des voix et des accents travaillés. Du très bon boulot, à tous les niveaux ! La ligne directrice était simple pour Scott Langteau (producteur du jeu) : « Nous avons fait de notre mieux pour faire de chaque mission quelque chose qui aurait tout à fait pu se dérouler comme nous l'avons « designé ». Nous ne prétendons pas être fidèles, mais plutôt « authentiques ». Et le résultat est là ! »



➤ *Les tanks vous donneront du fil à retordre. On peut exploser leur motricité ou leur tourelle, ou les deux avec de la chance.*





Les nouveautés

Outre la taille des niveaux, sensiblement supérieure, Underground offre une palette de nouveautés telle que des armes (une nouvelle mitrailleuse, une arbalète, un nouveau Bazooka, et plusieurs pistolets, et le fusil de snipe zoome plus rapidement), et des ennemis motorisés (tanks, motos avec side-car), corsant un peu le challenge. Il y a même un niveau où vous devrez vous échapper à bord d'un de ces side-car. Côté ennemis, l'IA, déjà extraordinaire a été renforcée : les personnages utilisent mieux les waypoints (les pathfinder, si vous préférez), se cachant plus efficacement derrière n'importe quelle couverture, lancent leurs grenades avec plus de précision, et vous trouverez même quelques niveaux avec des alliés à vos côtés, dont l'IA a également fait l'objet d'un lourd travail. Des réactions nouvelles ont fait leur apparition : à titre d'exemple, face à une grenade, un ennemi ne se contente pas de fuir ou de la ramasser pour vous la relancer : si

fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	Dreamworks Interactive
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre d'engins à piloter	7 missions (20 niveaux)
Spécial	Pas de Railgun
Existe sur	Rien d'autre

Le souci du détail

Au même titre qu'un Perfect Dark N64, Medal of Honor Underground a ceci d'exceptionnel face à la concurrence : un souci du détail extraordinaire ; c'est surtout visible dans les comportements des adversaires.

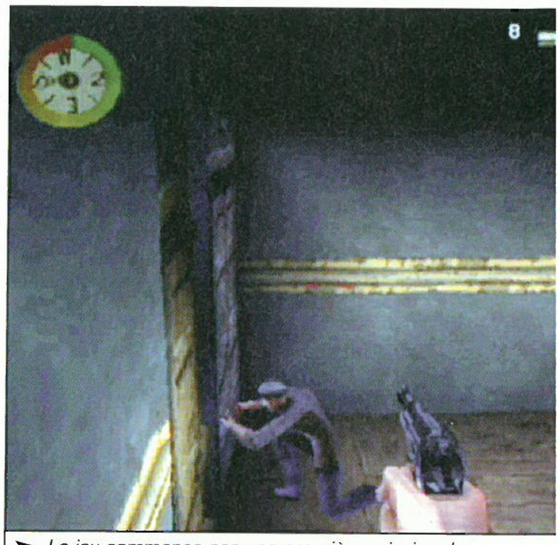


Les ennemis sont beaucoup plus malins, notamment avec les grenades.

le temps lui manque, il peut donner un coup de pied dedans pour l'éloigner, ou même tenter de la récupérer - et exploser avec parfois. Dans les niveaux où vous serez sous une couverture de photographe, les gradés seront plus suspicieux : parfois, montrer vos faux papiers ne suffira pas, ils douteront par le simple fait que vous ne leur parliez pas en allemand ! L'appareil-photo pourra alors servir à les aveugler le temps de saisir votre pistolet silencieux ! De même, certains ennemis abusés par votre couverture feront des poses débiles sous votre objectif, regardant alors ailleurs un court instant - fatal si vous décidez d'en tirer parti. De même, il est désormais possible d'utiliser l'environnement : tirer sur des chandeliers ou des caisses suspendues pour assommer des gardes, par exemple !

Le reste

On retrouve bien entendu toutes les qualités du premier MoH. La réalisation n'égale certes pas d'autres



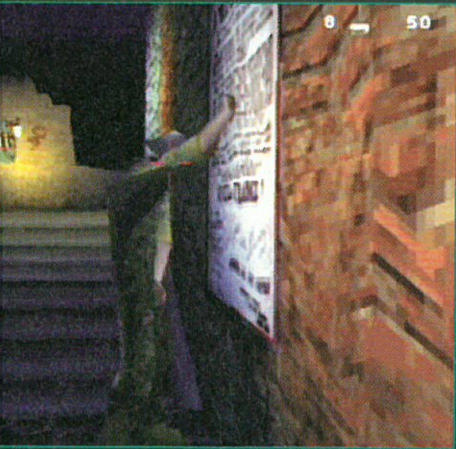
Le jeu commence par une première mission dans laquelle vous serez secondée par votre frère.



Vous rêvez de faire tomber cette caisse sur la tronche du garde ? C'est possible !



Des animations exceptionnelles, comme les chutes très « cinéma ».



Des attitudes variées, comme ce garde qui se soulage à un coin de rue, sans se douter de ce qui l'attend...





Un peu d'humour aussi, avec les poseurs face à votre appareil-photo : et en plus ça sert à les distraire pendant que vous sortez votre flingue !



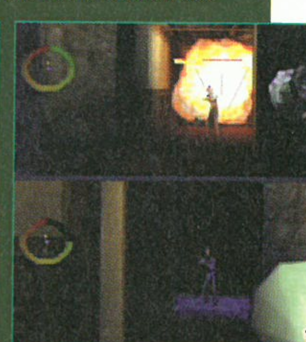
... ou celui-ci qui se traîne péniblement après une blessure magistralement administrée par vos soins !

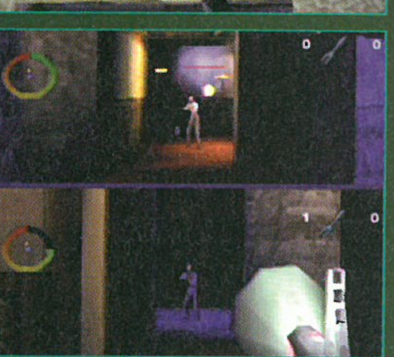


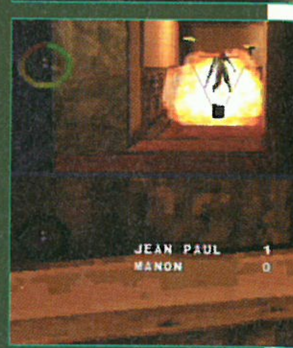
Le multi-joueurs

Plus réussi que le premier, il offre des arènes variées, et un gameplay un peu mieux réglé. Ce n'est pas non plus un mode sur lequel vous devriez passer des heures, mais c'est un bonus tout de même considérable.









Making of

On retrouve à chaque fin de mission la possibilité de regarder quelques documents sur leur making of :

FPS PlayStation graphiquement, mais reste tout à fait honorable. D'autant que la mémoire gagnée au niveau du renderer (le moteur 3D), a été utilisée pour augmenter la taille des niveaux (qui sont lus à la volée du CD), l'IA, et aussi une meilleure qualité musicale. Tant qu'on parle de son, par ailleurs, signalons que sur ce point, MoH tient le haut du pavé avec brio. La musique, composée par Michael Giacchino, a été jouée par un orchestre de 70 musiciens et un chorus de 25 personnes. Les bruitages sont criants de vérité, et cet ensemble sonore renforce l'ambiance pour la porter à son paroxysme. Côté bonus, on retrouve les évaluations de fin de niveau, les making of, et le mode 2 Joueurs (avec 6 arènes, et 12 sets d'armes au choix, pour 30 personnages jouables). Un titre qui fait honneur au genre, à l'histoire, et à la PlayStation, tout simplement ! Dommage que sa qualité graphique n'ait pu exceller – même si on ne peut pas tout avoir sur une PS one.

RaHaN

L'arbalète est une arme lente à recharger, mais parfaitement silencieuse. Bien utilisée elle tue en un coup, notamment face à ces chevaliers...

Notes

15 **Technique**
On a vu mieux, mais ça tient bien la route.



Esthétique
Décors variés, uniformes et textures bien documentés.



Animation
Quelques rares ralentissements, mais les ennemis sont toujours aussi bien animés.



Maniabilité
La prise en mains est un peu dure, mais on s'y fait. Pas compatible souris par contre !



Sons
Bruitages excellents, mais musiques manquant de variété.



Durée de vie
Les niveaux sont courts, mais assez nombreux. Plein de bonus à débloquer et scores à dépasser.



Plus
L'ambiance !
La musique !
Les comportements ennemis.



Moins
Un moteur un peu vieillissant.
Pas de traduction en français ?



Note d'intérêt

Plus loin...

La plus grande inspiration des développeurs concernant le personnage de Manon provient d'Hélène Deschamps-Admas. Fille d'une famille au lourd passé militaire, elle s'engagea dans la résistance avec sa sœur adoptive, qui malheureusement ne survit pas à la guerre. Aujourd'hui, son nom est gravé dans l'Arc de Triomphe. Elle a par ailleurs écrit un livre, difficile à trouver aujourd'hui, intitulé « The Spyglass Chronicles », dans lequel elle résume l'expérience de la résistance à ceci : « On perd son nom. Sa famille ne sait rien. On perd ses amis, on n'a plus personne. Et si on est arrêté, personne ne vous connaît ».

L'avis de RaHaN

C'est vrai, en dehors de nouvelles armes et des améliorations diverses, cet Underground n'apporte pas grand-chose par rapport à sa « suite ». Mais elle était tellement bien, aussi... Et j'en ai autant au service d'Underground, décidément, particulièrement prenant : ambiance, réaction des ennemis, scénario... A quand une suite sur PlayStation 2 ?

L'avis de Julo

Ce deuxième épisode propose peu de vraies innovations, mais reste un FPS passionnant. La multitude de petits détails visuels, l'I.A. des boches, les missions, les musiques... tout cela lui confère une ambiance réellement captivante. On regrettera cependant l'absence d'un mode Coopératif à deux, à la Perfect Dark.



IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA
ommandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
ommandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
ommandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
Z NOUS RENDRE VISITE !
, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
EXCLUSIF !!! ECRAN LCD PS ONE DISPO
EWS NEO POCKET
SNK Gal's Fighters
Bio Motor Unitron 2
Cool Boarders
Cotton
Crush Roller
Dark Arms
Dive Alert Rebecca
Dynamite Slugger
Evolution
Faselei !
King Of Fighter Paradise
Magical Drop
Mahjong Anywhere Color
SNK VS CAPCOM
Ogre Battle
Metal Slug 2nd Mission
Sonic
The Last Blade 2
LOGUE IMPORTANT
TACTEZ-NOUS !!!
mbreux arrivages
e semaine !!!
Du côté de la Dreamcast
Capcom vs SNK
Cool Cool Toon
Dino Crisis
Street Fighter 3rd Strike
Grandia 2
De nombreux titres sont disponibles tels que :
- Toy Story 2 - Buzz Lightyear - Langrisser Millenium -
- Revive - Panzer Front - Sakura Wars - Gauntlet Legends -
- Eldorado Gate vol. 1 - Shutoko Battle 2 - Net de Para -
Prismaticalization - Rune Caster - Carrier - Undercover -
Toukon Retsuden 4 - Dancing Blade - Etc...
TOUS LES GUIDES
Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US) 99,00 F
Guide Officiel Valkyrie Profile (Vers. Us) 149,00 F
Guide Officiel Lunar 2 (Vers. US) Tél.
Guide Officiel Parasite Eve 2 (Vers. FRA) 89,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Threads Of Fate (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Koudelka (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel The Legaia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Legend Of Mana (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Vandal Hearts 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Vanguard Bandits (Vers. US) 199,00 F
Guide Officiel Chrono Cross (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Legend Of Dragoon (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Soul Reaver (Vers. US) 79,00 F
Guide Officiel Dino Crisis (Vers. US) 79,00 F
Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !
PLAYSTATION
Action Bass (us) 199,0
Alundra 2 (Jap) + 1 Memory Card 195,0
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card 399,0
Assault Suit Valken 2 (Jap) 495,0
Bio Hazard 3 (Jap) 199,0
Bomberman Wars (Jap) 399,0
Breath Of Fire 3 (Jap) 149,0
Challenger (Jap) 99,0
Chase The Express (Jap) 195,0
Chaos Break (Jap) 395,0
Chocobo Collection (Jap) 595,0
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap) 199,0
Chocobo Stallion (Jap) 399,0
Chrono Cross (Us) Tél.
Clock Tower 2 (us) 399,0
Clock Tower Ghost Head (Jap) 199,0
Countdown Vampire (Jap) 199,0
Countdown Vampire (Us) 399,0
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap) 199,0
Dino Crisis (us) 99,0
Dino Crisis 2 (Us) 445,0
Disney Dinosaur (Us) 349,0
Dragon Valor (Jap) 199,0
Dragon Quest VII (Jap) 649,0
FINAL FANTASY 9 (Us) Tél
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap) 395,0
Guitar Freaks (Jap) 395,0
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar" 699,0
Gundam G Generation Zero (Jap) 549,0
Jail Breaker (Jap) 499,0
Jeremy Mc Grath Super Cross 2000 (Us) 199,0
K1 Grand Prix'99 (Jap) 495,0
Koudelka (Jap) 199,0
Koudelka (Us) 299,0
Legend Of Dragoon (Us) 399,0
Legend Of Mana (Us) 499,0
Libero Grande (Jap) 99,0
Lunar 2 (Us) Tél.
Maria 2 (jap) 399,0
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap) 395,0
Monster Rancher 2 (us) 399,0
Monster Rancher Battle Cards (Us) 399,0
Mystic Dragoon (Jap) 395,0
Popolocrois III (Jap) 445,0
Pro Pinball (Us) 199,0
Psychic Force 2 (Jap) 195,0
Racing Lagoon (Jap) 395,0
Rhapsody (Us) 429,0
Ray Crisis (Us) 349,0
Samourai Shodown Warriors (Jap) 495,0
Silhouette Mirage (us) 399,0
Square Millenium Collection Ergheiz (Jap) Tél.
Square Millenium Collection Legend Of Mana (Jap) Tél.
Square Millenium Collection Xenogears (Jap) Tél.
Square Millenium Collection Parasite Eve 2 (Jap) Tél.
Square Millenium Collection Front Mission 3 (Jap) Tél.
Square Millenium Collection Chrono Cross (Jap) Tél.
Strider 1 & 2 (Us) 349,0
Tales Of Phantasia (Jap) 199,0
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel) 395,0
Tenchu 2 (Us) 195,0
The Last Blade (Jap) 445,0
Thousand Arms (us) 399,0
Threads Of Fate (Us) 399,0
Tron & Koburn (Jap) 399,0
Twinbee RPG (Jap) 395,0
Vagrant Story (Jap) 199,0
Valkyrie Profile (Us) 449,0
Vanguard Bandits (Us) 429,0
Wild Arms 2 (Jap) 199,0
X-Men Mutant Academy (Us) 199,0
éservez dès
ntenant votre
AN LCD !!
TRES limitée !!!!
Console PSONE 790 F
endez pas
rnière
te...
marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.
ACCESSOIRES
LCD PAL PS ONE PSX Tél.
mmande PS2 PS2 Tél.
Card officielle PS ONE PSX 99,00 F
y Card couleur PSX 69,00 F
y Card couleur officielle PSX 99,00 F
e Pack officiel N64 149,00 F
hock officielle PS ONE PSX 199,00 F
hock Controller couleur PSX 129,00 F
nple PSX 49,00 F
cii DC 349,00 F
V + Recul + Pédale PSX & SAT 249,00 F
d+fiches RCA+adapt.GUNCON PSX 59,00 F
Peritel RGB DC 99,00 F
S-VHS DC 149,00 F
Interact DC 169,00 F
y Interact DC 149,00 F
GEAR DC 299,00 F
che 4 Mégas SAT 129,00 F
e Manette N64 49,00 F
eur secteur 110/220 volts 149,00 F
Replay CD version PSX 149,00 F
+ jeu Tokyo Highway DC 399,00 F
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -
Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F
TOTAL

Toutes les sorties européennes

J'ai toujours été fan du mois de novembre. Si, si je dois l'avouer, le début de l'automne, le souffle du vent glacial tout ça est très stimulant. Et puis ce mois restera unique pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce que j'en ai décidé ainsi, et ensuite car les zappings sont en grande forme ce mois-ci. Des jeux de pêche à ne plus savoir qu'en faire, de la plongée sous-marine assoupissante, des courses de scooters « relous », du bowling bien pérave, du catch euuh... bah bien ricain (ça veut tout dire), ouaip c'est clair novembre 2000 sera un grand cru. Allez, au moins votre porte-feuille pourra nous remercier. Ouaip, tranquille...

Action **Bass**

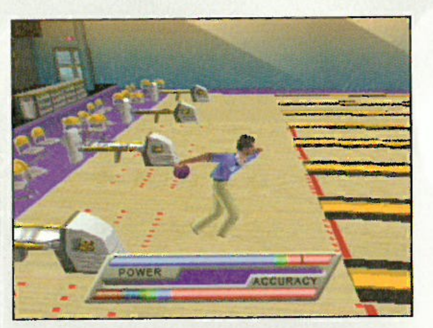
Take 2 a eu le courage de nous ramener du Japon Action Bass, le jeu de pêche le plus pourri qui existe. Le principe est simple, on est dans une barque, on lance sa ligne et on attend que le poisson morde. Super excitant ! Comme si le manque d'intérêt n'était pas suffisant, la réalisation est pathétique. La modélisation du poisson (car il n'y a qu'une espèce) est pas mal, mais le look du pêcheur est lui à mourir de rire, les textures se chevauchent entre elles et la distance d'affichage ne dépasse pas les 2 mètres. Il n'y a que six décors qui ressemblent tous à une vieille mare. Une fois que l'on a compris le système, on peut pêcher autant de poissons que l'on veut et on termine le jeu en moins de deux heures. En fait, vu qu'il n'y a qu'un bouton d'utilisé, le seul intérêt du jeu c'est qu'on y joue avec une seule main. Du coup, on peut utiliser l'autre main pour manger des chips ou tout simplement éteindre la console.

Angel



2 — *Editeur* : **Take 2** — *Machine* : **PlayStation**

Brunswick Circuit Pro **Bowling** 2

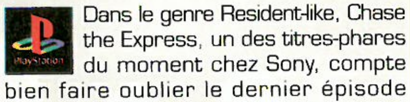


Le bowling est la discipline préférée du beauf américain. ça permet de faire un semblant de sport sans se fatiguer. Sur console, c'est encore mieux vu que l'on n'a même pas à se déplacer. Des jeux de bowling il y en a eu quelques-uns, mais seul le League Bowling de la Neo Geo a réussi à nous amuser, les autres étaient au mieux moyens. Brunswick Circuit Pro Bowling 2 ne rehausse pas le niveau. Graphiquement c'est nul, il n'y a pratiquement pas d'animation et les bruitages se résument à une foule qui crie lorsque la boule frappe les quilles. En termes de jeu, on enchaîne les strikes avec une facilité déprimante. Bref, on gagne à tous les coups et au bout de quelques minutes, on atteint un niveau d'ennui qui inciterait une poule de batterie à s'instruire.

Angel

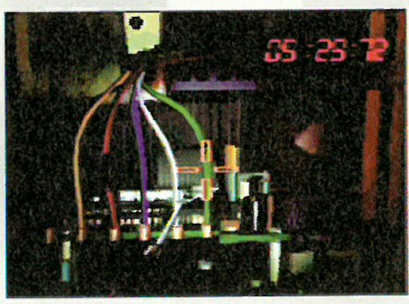
2 — *Editeur* : **THQ** — *Machine*: **PlayStation**

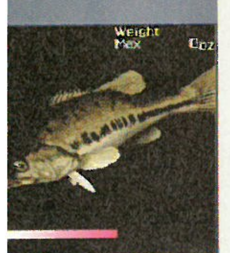
Chase **the Express**



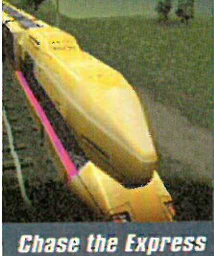
Dans le genre Resident-like, Chase the Express, un des titres-phares du moment chez Sony, compte bien faire oublier le dernier épisode (Resident Evil Survivor) au goût des plus amers pour tous les fans de la série. Ici pas de monstres, uniquement des soldats qu'il faut ajuster dans son viseur puis les aligner comme des rats. Le train à grande vitesse « Blue Harvest », pris d'assaut par une organisation terroriste (les chevaliers de l'apocalypse), fait route sur Paris avec à son bord des missiles nucléaires, rien que ça ! En incarnant le Lieutenant Morton, votre mission consis-







Action Bass



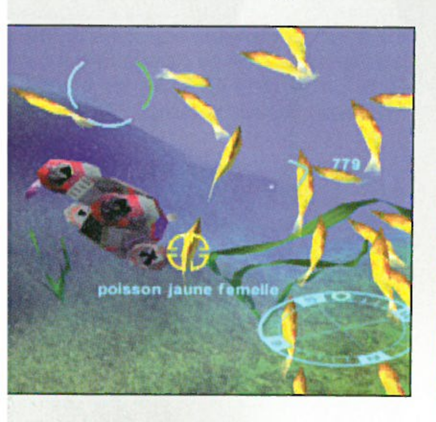
Chase the Express

tera à abattre les tireurs embusqués dans les 16 wagons dudit train. Enigmes, tirs et recherches d'éléments seront une de vos priorités pour tenter de sauver l'ambassadeur et sa petite famille des mains de leurs ravisseurs. Chase the Express comporte 7 scénarios donc 7 fins différentes. Un titre à explorer faute de mieux, surtout si vous n'avez rien contre l'aliasing à outrance et un système de caméras trop proche du personnage, ce qui empêche assez souvent de localiser les ennemis. Dommage pour un jeu dans lequel on shoote à tout va !

Mister Brown



Deep Fighter



Vous connaissez tous la série Wing Commander. Et, grosso modo, on va dire que Deep Fighter, c'est la même chose, sauf qu'ici, tout se passe comme dans Abyss à savoir au fond de l'océan. Aux commandes d'un mini sous-marin multi-tâches vous allez devoir effectuer des travaux (comme aider les poissons à se reproduire, détruire les roches radioactives, récolter du minerais) et plus basiquement participer à des opérations militaires (interceptions de sous-marins ennemis, escortes, etc.). Toujours, à l'instar de Wing Co', entre chaque mission, vous aurez droit à des briefings vidéo super-kitschos interprétés par de vrais mauvais acteurs doublés eux-mêmes par des intermittents du spectacle. Sans être un mauvais soft, ce titre développé par Criterion Studio (Suzuki Alstare Racing) nous a laissé sur notre faim. Si certaines missions font preuve d'originalité, globalement le rythme manque de nervosité et les « dog-fights » se révèlent assez primaires ; ils sont en tout cas beaucoup moins trippants que ceux proposés par un Ace Combat ou un Colony Wars par exemple. Autre regret : le moteur 3D n'affiche pas plus loin qu'une petite dizaine de mètres ! Les profondeurs abyssales n'excusent pas tout ! C'est dommage l'univers ne manquait pas de charme. Sur le marché de l'occaz' à la rigueur...

Willow

5 — Editeur : Ubi Soft — Machine : Dreamcast

Giga Wings



On vous en parlait dans la news consacrée à Gunbird 2, aussi bizarre que cela puisse paraître, ce mois-ci, Virgin Interactive se tape un trip old school en lançant sur le marché européen des shoot'em up à l'ancienne. Là encore, il s'agit d'une adaptation d'une borne d'arcade signée Capcom. Cruel constat, Giga Wings ne propose rien de bien nouveau, si ce n'est une petite option pour renvoyer les tirs ennemis... mais est-ce vraiment du neuf, j'vous l'demande. Pour le reste vous connaissez la chanson : on zigzague frénétiquement entre les lasers et les missiles qui envahissent l'écran, le tout en tapotant le plus rapidement possible sur le bouton de tir pour avoir une chance de survivre, on déclenche ses super-bombes pour anéantir sans se prendre le chou, les boss... en clair ça pète de partout, sans ralentissement, avec des effets pyrotechniques réussis mais pas transcendants. Trente minutes plus tard, paf, le générique défile devant vos petits yeux injectés de sang. C'est fini, vous avez bouclé le jeu. A deux joueurs, comptez entre 15 et 20 minutes. Y a pas à dire les shoot'em up sont morts...

Willow



Incredible Crisis

Attention, jeu nuisible à la santé ! Incredible Crisis fait dans le grand n'importe quoi, proposant une série de mini-jeux (25 en tout) tous plus insensés les uns que les autres. Délirant, Incredible Crisis l'est. Amusant, stressant, défoulant... et super-énervant ! On appréciera tout particulièrement la grande diversité des épreuves, l'ambiance incomparable (délires typiquement nippons qui ne plairont chez nous qu'à une minorité de joueurs, sûrement) et l'originalité d'un titre que l'on ne s'attendait pas à voir sortir du Japon. Maintenant, il faut bien avouer que les épreuves, si elles sont marrantes, se révèlent en contrepartie très moyennement intéressantes. La plupart du temps, ce sont vos réflexes qui sont mis à rude épreuve, ou bien votre capacité à appuyer le plus rapidement possible sur le bouton X Tout ça pour voir votre bonhomme

danser, se tenir en équilibre sur une hampe, descendre une pente sur un brancard ou encore écoper l'eau qui remplit sans cesse un bateau. Ici, on aime plutôt bien, et puis le jeu est proposé à 199 francs, ce dont il faut tenir compte. Une curiosité rafraîchissante pour peu que l'on rentre dans le trip.

Chris

6 — Editeur : Titus/ Virgin — Machine : PlayStation

Landmaker



Sur la jolie boîte de la version boutique de Landmaker, je vois un sticker qui me fait bien marrer : « Official PlayStation Magazine : 9/10 ». Avec le logo de l'officiel anglais, qui n'a bien sûr rien à voir avec le français. Parce que les Anglais, eux c'est sûr, ils notent n'importe comment, j'ai de bonnes sources à cet égard (pour ne froisser personne, on dira juste qu'ils ont une façon « spéciale » de noter certains jeux). Voilà qui est intéressant : on utilise une bonne vieille méthode pour attirer le consommateur. Rien que pour ça, hop, j'enlève 2 points à la note. Ah, flûte, y va pas en rester beaucoup... Bref, histoire d'être un peu pro tout de même, signalons que Landmaker est un puzzle game au concept assez simple : aligner

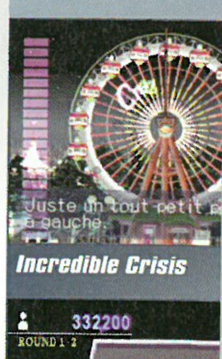


des carrés de couleur en plus gros carrés, pour former des maisonnées et buildings les plus imposants et les plus nombreux possibles. En mode puzzle, stage après stage, des objectifs vous sont demandés pour passer à la suite. Le plateau est en 3D isométrique, et les éléments coulissent vers le vide petit à petit. Si un carré ou un bâtiment fini vient à dépasser, game over ! Un Tetris, quoi, en bien moins convaincant : le Game Play n'est pas aussi probant, la difficulté parfois bizarrement dosée, et le graphisme encore plus pauvre. Y'a que les musiques pour relever le niveau. Décidément, je campe sur mes positions : « Puzzle Bobble rulèze », et les stratagèmes mesquins pour vendre des pièces sur le dos des gens, ça nous rend furax. Encore plus lorsque le jeu est sorti en boutique avant qu'on nous l'ait envoyé...

RaHaN

2 — Editeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation

Deep Fighter



Incredible Crisis



Landmaker

Mike Tyson Boxing

Petite précision : Mike Tyson Boxing, n'est autre que Prince Naseem Boxing. Ça alors en voilà une surprise ! Pour schématiser, l'appellation Mike Tyson c'est pour les marchés européens et américains, les Engliches eux auront droit à Mr Naseem sur la boîte, le prince étant nettement plus populaire en Grande Bretagne. Ah, les histoires de licence, ce n'est pas toujours simple. Quoi qu'il en soit, on peut dire qu'on l'aura attendu longtemps la simulation de gnons de Codemasters. En fait, le jeu avait disparu de la circulation depuis l'édition 99 de l'ECTS. A l'instar des bêtas, cette version définitive nous a finalement peu convaincus et surtout énormément déçus. Une première pour l'éditeur british qui depuis les débuts de la PlayStation nous avait habitués à une régularité dans la qualité assez stupéfiante. Hormis un mode carrière proposant une gestion de l'entraînement du boxeur assez poussée, rien n'est réussi : la réalisation graphique est tout juste moyenne, les mouvements des boxeurs manquent de réalisme (pas de « mochionne capture »), enfin en ce qui concerne le gameplay tout est mou et imprécis. Sur cette bécane, Knock Out Kings 2000 et Ready 2 Rumble proposent un gameplay nettement plus palpitant. Allez, on oublie vite ce faux pas.

Willow

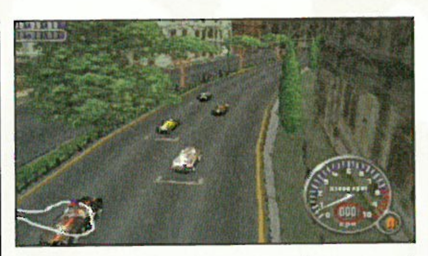


Mike Tyson Boxing



Mille Miglia

Mille Miglia est une course mythique italienne avec de vieilles bagnoles. A l'origine, près de 800 véhicules étaient au départ, et ne pouvaient pas s'arrêter avant la fin. MM a été conçu avec la collaboration du pilote Stirling Moss qui a remporté cette course au volant de sa Mercedes 300 SLR en 1955, et dont le record de 10 heures 7 minutes et 48 secondes est toujours valide aujourd'hui. Les bolides sont divisés en 3 classes datant des années 1927 à 1957 et le tout est proposé en mode Arcade, avec 10 étapes pour chaque course, en mode Duel, contre la Montre et Championnat. Les voitures ne sont pas trop mal modélisées, et les



Mille Miglia

décors sont assez moyens. On a quand même du mal à reconnaître Rome. Quant à la sensation de vitesse, je vous rappelle que l'on utilise des vieux modèles anciens qui plafonnent à 140 km/heure, et qui ne sont pas très faciles à manier. Donc, on a l'impression de rouler, ben à 120 km/h en moyenne avec les rapports qui ont parfois du mal à passer. Les courses ne sont pas très palpitantes, et on ne ressent pas l'esprit de challenge et de défi nécessaire à un bon jeu de course automobile. Ce titre plaira peut-être aux amateurs de vieilles cylindrées qui ne sont pas fanas de vitesse, généralement les 2 vont de paire. Un petit jeu.

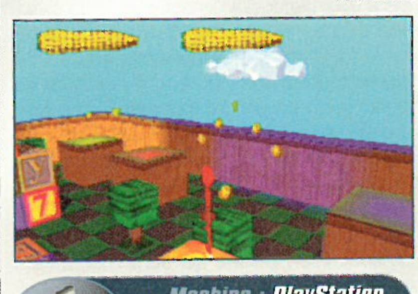
Karine



Mort the Chicken

Hallucinant ! Je suis sur le derche, là ! C'est pas possible : soit les gars qui ont pondu ça sont des génies de l'humour, qui resteront incompris et par moi le premier, soit on se fout de notre gueule, et avec de gros sabots. Mort the Chicken porte bien son nom : qu'il crève, je n'en voudrais sous aucun prétexte dans ma Play. C'est moche, non, c'est carrément ultra-laid, peu maniable, et le principe n'offre pas d'autres réactions que celui du Tranxène. Une suite de niveaux avec 3 polygones et demi, texturés en 16 couleurs (moches), dans lesquels on balade un poulet débile (le seul truc bien du jeu), pour récupérer des poussins et les rapporter au point de départ du niveau en frittant quelques cubes (ce sont les ennemis), de-ci de-là. Sans rire, intérêt : 0, challenge : 0, gameplay : 0, technique : 0, concept : 0, humour : 1 (et encore c'est parce que c'est moi). Bref, des comme ça, j'en avais pas vu, depuis, hum, Bedlam je crois. Ah, Mort the Chicken est connu aux U.S.A. ? Raison de plus pour le bouder !

RaHaN



Mort the Chicken

1 — Machine : PlayStation — Editeur : Crave Entertainment

Mr Driller

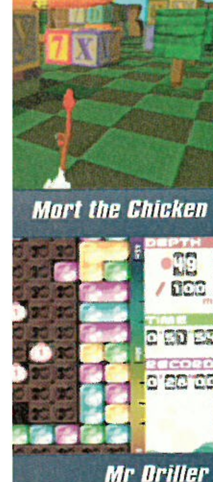


L'objectif de ce casse-tête est simple : il faut creuser jusqu'à atteindre une certaine profondeur. Le tout en respectant le temps imparti et en évitant les éboulements de roche comme dans Boulder Dash. Il faut aussi surveiller le taux d'oxygène qui descend aussi vite que l'on creuse. Au début, on trouve ça marrant sans plus, mais au fur et à mesure que la difficulté augmente, on commence à s'ennuyer sévèrement. C'est simple, au bout d'un moment il faut creuser tellement vite que l'on a plus le temps de réfléchir. On descend à toute vitesse pour essayer de rester dans les temps sans se soucier du reste. A partir de là, impossible d'élaborer une stratégie, on creuse, point barre. Plutôt problématique pour un casse-tête. Une bonne manette équipée d'un auto-fire, et on termine les dix tableaux en moins de deux heures. Qu'est-ce qu'il reste après ça ? Rien, on recommence la même chose, mais avec moins de temps. Super.

Angel



Editeur : Namco — Machine : PlayStation



Mr Driller

Ms Pac Man





Moi ça me sidère. Je veux bien admettre qu'il y ait un public pour les « come-back » du genre, mais c'est vraiment pour faire plaisir. Et encore, cela ne justifie rien, puisque finalement, les nostalgiques préfèrent les originaux de ce genre d'oldies. Ce qui est compréhensible dans le cas présent, étant donné l'intérêt fort limité d'un tel gameplay sur une PlayStation, à 300 balles le disque. Ms Pac-Man reprend en effet le principe séculaire du gobage de Solutricine, rehaussé de quelques puzzles pas bien compliqués et d'une 3D tout aussi simpliste. Boarf, c'est pas une daube immonde comme Mort the Chicken, mais on a pas pour autant hésité à le tester autrement qu'en zapping... Je résume pour finir : si vous aimez Pac-Man, plusieurs solutions : 1) acheter une vieille Atari dans une brocante de quartier, 2) aller voir un analyste, 3) essayer les jeux vidéo. Et un écueil à éviter pour le bien de la communauté : acheter Ms Pac Man PlayStation.

RaHaN



Editeur : Sony C.E. — Machine : PlayStation

MTV Skateboarding

Tony Hawk's Skateboarding s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, alors forcément ça fait les envieux. Ben ouais les gars, le skate, :'est devenu un peu le nouvel eldorado idéoludique, tout le monde veut sa part ɩu gâteau. Tant pis pour la créativité ! ʌprès Sony C.E (Grind Session), c'est onc au tour de THQ de nous donner sa ision de planche à roulettes. Elle n'a videmment rien d'original : MTV kateboarding plagiant sans aucun comlexe l'interface des tricks du titre 'Activision. Comme il faut quand même e démarquer un temps soit peu de la oncurrence, les développeurs ont eu dée lumineuse d'intégrer un petit concours e big air (le mode Stunt). Voilà, c'est out. Pour le reste, c'est la misère : le noteur 3D rame, le jeu manque globa-ement de patate, les attitudes des ska-eurs n'ont absolument aucun style, il n'y pas d'éditeur de skate-park et la jouabilité est d'une lourdeur insupportable, n clair on s'emmerde ferme surtout près avoir passé des nuits entières sur s deux Tony Hawk ! A oublier donc... ah, ı fait, THQ lancera prochainement sur le ıarché un jeu de BMX, quelle surprise !

Willow



3 *Editeur : THQ* *Machine : PlayStation*

NHL 2001

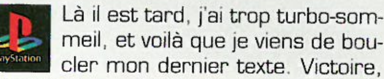
Avec Madden, la série des NHL fait incontestablement partie des plus grandes réussites ludiques la branche sport du géant Electronic ts. N'empêche que depuis quelques nées, l'édition 98 en fait, les NHL se ivent et se ressemblent. En clair, si ɪs possédez déjà la version 2000 ou version 99, vous pouvez oublier cette uvelle mouture et réserver votre fric à autre jeu. Elle n'apporte effectivement s grand-chose à part des tirs un peu s bourrins et un mode Challenge assez rsé, le reste on connaît depuis long-nps. Moi j'dis, il serait peut-être temps ur les développeurs d'EA Sports de re un gros break, de remettre un peu question leur produit, de brainstor-er plus longtemps que quelques mois ur proposer de vrais innovations aux



joueurs exigeants que nous sommes. Mais que voulez-vous, la loi du marché en décide autrement. Maintenant si vraiment, vous débarquez sur PlayStation et que vous êtes fan de hockey, ne vous privez pas, NHL 2001 est jouable, dynamique, complet et super-accessible. On prie à genoux sur des tessons de bouteilles pour que la gamme sport PS2 de l'éditeur aille au-delà du simple lifting 128 bits ! On peut toujours rêver...

Willow

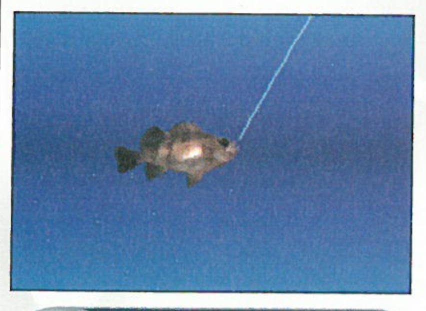




Reel Fishing II

Là il est tard, j'ai trop turbo-sommeil, et voilà que je viens de boucler mon dernier texte. Victoire, à moi le plumard. C'était sans compter la fourberie de Traz, qui me lance « ouais cool Greg il reste que toi, faut faire un jeu de pêche ». Euh, hourra... Depuis que je suis gamin (j'ai été élevé au bord de la mer) je hais la pêche, ces salauds d'humains qui arrachent la gueule des poissons avec des crochets aiguisés comme des grands couteaux, et qui au choix, les laissent crever d'asphyxie ou leurs coupent des bouts encore vivants. C'est donc avec cet a priori freudien que je me suis lancé dans Reel Fishing 2. Ben voilà, je déteste. Je suppose que les fans ne vont pas être déçus, loin de là, on peut pêcher dans plein d'endroits super-beaux, on a un très grand nombre de poissons assez intelligents qu'il faudra attraper avec des techniques différentes etc., mais je ne peux pas, je déteste ça, voilà. Un peu comme si on faisait tester l'Ultimate Figfhting Championship à Gandhi. Un jeu sans prétention certes, mais qui plaira uniquement aux fous furieux. Je les connais, ils sont 10.

Greg

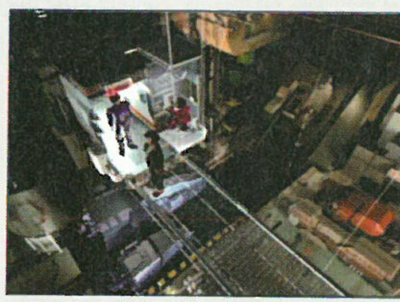


4 *Editeur : Crave Entertainment* *Machine : PlayStation*

Star Ixiom

Dans le genre délaissé comme une vieille chaussette sous un lit défait, les shoot'em up tiennent et, reviennent dans notre pays. A l'instar de Star Trek Invasion, Star Ixiom et ses musiques symphoniques emmènent le « Team Gaia » aux confins de la galaxie pour affronter les unités ennemies. Le 25e siècle accueille désormais ses habitants sur différentes planètes loin de la Terre. Après le mode Entraînement, Roy Heinik aura le choix entre le mode Command et Conquest pour mener à bien ses nombreuses missions dont l'objectif est de protéger ses hommes et leurs installations (laboratoires, ravitailleurs...). C'est dans la confusion et les pixels que se déroule l'action de ce nouveau soft développé par Namco, fortement inspiré par les bons vieux classiques d'antan (Starblade, Galaxian et Galaga) dans le choix des vaisseaux équipés d'armes diverses et des personnages. A des années lumière de Colony Wars Red Sun, Star Ixiom aura bien du mal à inverser la tendance et faire remonter la côte de popularité du shoot spatial à l'aube du troisième millénaire.

Mister Brown





5 *Editeur : SCEE* *Machine : PlayStation*

Street Scooters

Tenez, un autre titre Ubi Soft qui ne fait parler de lui qu'au moment où la version boutique est arrivée dans les rayons. Et hop, voilà comment un éditeur donne une phrase d'attaque, facile. Street Scooters, c'est le type même de petit jeu qui ne paie pas de mine, mais qui a de vrais morceaux de bonne volonté dedans. Mais ça ne suffit pas... car si le principe d'un jeu de course en scooter, dans une ambiance sympatoche, avec des mouvements spéciaux, des tracés variés,



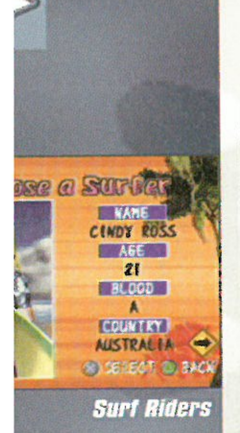
NHL 2001

Test

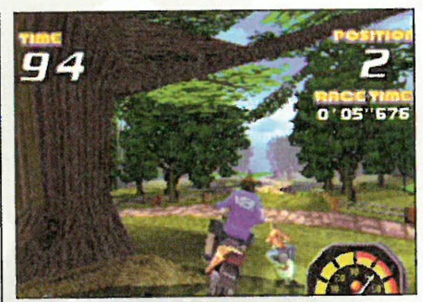


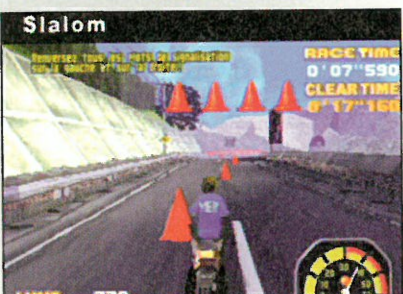
Star Ixiom

MTV Skateboarding



Surf Riders



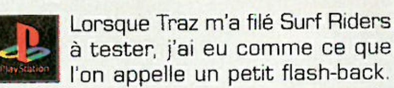


et des trucs à débloquer en passant des sortes d'épreuves à la Gran Turismo, ça sonne bien, quand on en retranche une réalisation poussive et surtout une maniabilité complètement pourrie, tout de suite le joueur fait moins le malin avec le talon de son chéquier qui lui reste dans les mains. Street Scooters dispose en effet d'un game design réussi, mais le reste ne suit pas. Le moteur renoue avec les premiers temps de la PlayStation (même pas les meilleurs), les contrôles sont à s'arracher les cheveux, et la difficulté de certains tracés débouche vite sur des mariages mur/manette. Avec la Play en témoin de la manette et, la poubelle en témoin du mur. Ça, chez Ubi, visiblement, ils le savaient : ils ont voulu célébrer les mariages en douce, sans doute...

RaHaN



Surf Riders



Lorsque Traz m'a filé Surf Riders à tester, j'ai eu comme ce que l'on appelle un petit flash-back. Je me suis revu en train de pisser de rire avec Willow lors de la précédente news. Pour cette version définitive, je m'étais même fixé un enjeu à deux francs pour me mettre la pression : si le titre a été amélioré, je montre mes fesses à toute la rédaction. Comme vous vous en doutez maintenant, je n'aurai heureusement pas à le faire (pour moi et l'intégrité mentale des autres). La réalisation ainsi que le gameplay n'ont pas bougé d'un iota depuis cette fameuse préversion. On dirige toujours un Lemmings sur un ticket de métro, qui doit surfer sur la vague métaphysique de la médiocrité. On peut choisir entre cinq surfeurs aux aptitudes hétéroclites et déterminer sa planche en fonction de leurs propriétés (vitesse, virage...). Bon, primo les graphismes sont pourris (mattez les photos). Deusio, la prise en mains est hypra-difficile car il est quasiment impossible d'effectuer des figures. Et tertio, et ben y a pas de tertio. Autrement, les sessions se déroulent dans différents spots. Mais le comble, c'est que l'on ne fait aucune distinction esthétique entre les niveaux, à l'exception peut-être de la taille des rouleaux. Récapitulons donc ensemble les points négatifs du jeu pour ne pas se laisser plumer. Graphisme pourri + maniabilité qui abuse = jeu de daube. L'équation est simple. Et la note aussi du coup.

Kendy





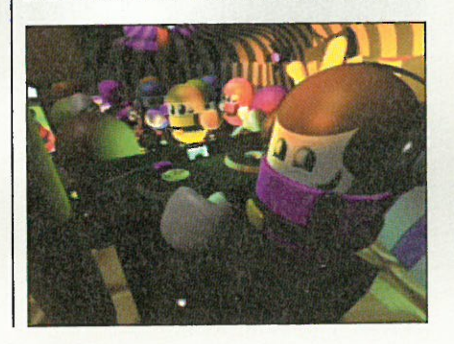


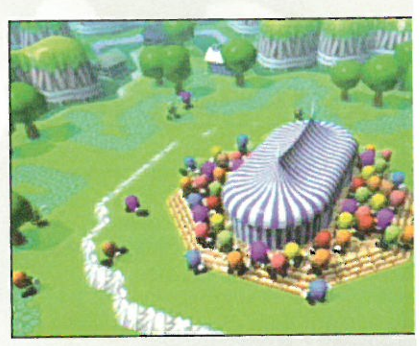
Team Buddies

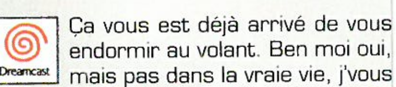


Psygnosis is not dead ! La chouette bouge encore, la preuve, l'éditeur sort un petit jeu de stratégie 100 % british et résolument décalé dans lequel vous contrôlez des sortes de bidibules sur pattes qui n'ont qu'une idée en tête : se foutre sur la gueule. Tactiquement, ça ne va pas chercher bien loin, tout est basé sur la rapidité de réaction, il va s'agir de construire le plus rapidement possible des armes et des Buddies plus puissants pour réduire en miette l'usine de fabrication ennemie. Classique. Malgré tout, ce titre signé Camden Studio ne manque pas de charme. On retiendra surtout les commentaires en cours de combats, d'une grossierté appréciable ! Du coup on a droit à un joli petit sticker du style Parental Advisory sur la boîte ! Un petit regret, le jeu à quatre, en écran splitté manque singulièrement de clarté, tout devient vite confus. On aurait également souhaité un peu plus de diversité dans la réalisation graphique. Un bon ch'tit jeu d'occaz', quoi. On est quand même loin du plaisir procuré par Worms ou ces crétins de Lemmings.

Willow





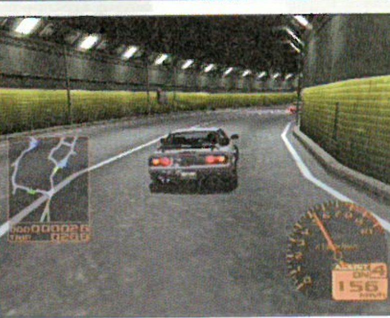


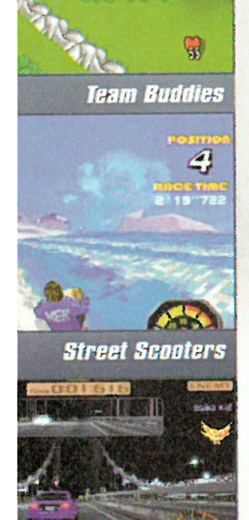
Tokyo Highway Challenge 2

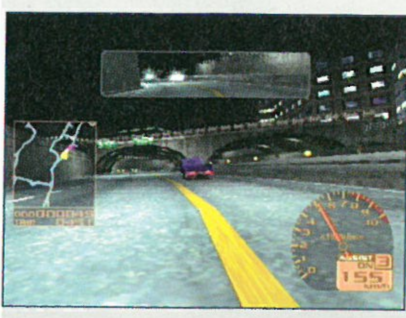
Dreamcast

Ça vous est déjà arrivé de vous endormir au volant. Ben moi oui, mais pas dans la vraie vie, j'vous rassure, en jouant à Tokyo Highway Challenge 2 en fait ! Voilà qui en dit long sur les qualités ludiques de cette production nipponne. C'est dommage car l'idée de base est plutôt bonne : comme dans le premier volet, vous tenez le rôle d'un pro du tuning et vous provoquez d'autres chauffards sur le périph' de Tokyo en faisant des gros appels de phare. Le hic, c'est que ces bourres clandestines






Team Buddies
Street Scooters
Tokyo Highway Challenge 2



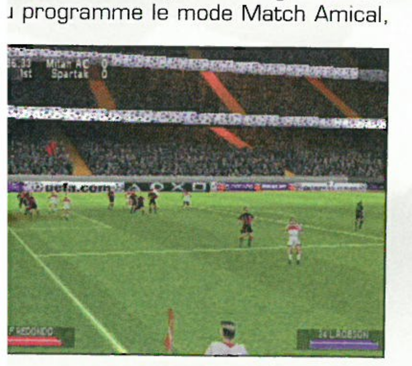
se déroulent la nuit quand tout le monde dort, le trafic est donc quasiment nul ! Et forcément comme il s'agit d'un périphérique, les tracés sont désespérément « droits ». La voiture quant à elle se comporte toujours aussi bizarrement, on a en effet plus l'impression de piloter une péniche qu'une caisse trafiquée. Pour finir en beauté, la gestion des collisions est ridicule et la conduite ne procure aucun frisson. Reste les possibilités de tuning et un cheptel de 65 voitures joliment modélisées. Qu'est-ce que Crave est venu faire dans cette galère. Répétez après moi : F355, Les 24 Heures du Mans...

Willow



UEFA Champions League

Développé par les Anglais de Silicon Dreams, déjà responsables de titres moyens comme Worl-vide Soccer 2000 sur DC, Worldwide eague Soccer 2000 et Mia Hamm Soccer 4 sur N64, voici que débarque sur layStation UEFA Champions League. utant le dire tout de suite le résultat 'est pas fameux. La vue caméra ne prend as en compte tout le terrain, et ne propose qu'un zoom approximatif. Résultat, n n'a du mal à préparer ses actions, et s joueurs cafouillent dans un enchevêrement de pixels. Le communiqué de resse stipule que « UEFA Champions eague offrira une large variété de jeu et oute l'excitation du premier événement u football européen ». Euh, on parle du ême titre là ? On a du mal à croire que motion capture ait été utilisée pour les nimations quand on voit la tronche des ueurs et leur façon de bouger ! Sinon, ı programme le mode Match Amical,





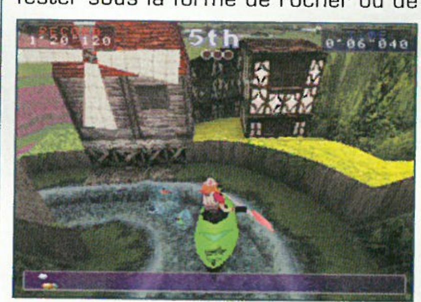
la saison 2000/2001 de la Champions League, la Cup Winner's Challenge et d'autres tournois personnalisés. Ce titre, dont la sortie est prévue pour la fin de l'année, sera proposé pour la somme de 199 F. C'est 195 de trop. Le pire c'est qu'un accord a été signé entre Take 2 Interactive et l'Internationnal Sports Multimedia afin d'exploiter la licence officielle UEFA pendant les 3 prochaines saisons, avec Silicon Dreams... Au secours !

Karine



Wild Rapids

Wild Rapids n'a pas inventé le fil à couper l'eau chaude. Aperçu lors de l'E3 99, il n'a pas bougé d'un pouce ! Vous disposez de cinq sportifs au look japonisant qui possèdent tous des aptitudes disparates en accélération, force... Un grand classique quoi. Attention, ne vous attendez pas à une simulation de canoë, ce titre est un produit purement arcade. Tellement arcade que sa prise en mains est primaire au possible. En fait, pour accélérer il suffit de maintenir enfoncé le bouton qui vous permet de pagayer, et de diriger tout simplement votre perso à la croix directionnelle. Ce qui nous offre au total une interface de jeu à deux boutons seulement ! Les courses jouissent d'obstacles que vous devez éviter pour ne pas retourner votre embarcation. Ils peuvent se manifester sous la forme de rocher ou de





blocs que vous pouvez vous ramasser sur la tronche. Vous voyez le genre de pièges à trois sous quoi. La réalisation frise l'escroquerie avec des textures très pixellisées. Fort heureusement, le moteur 3D s'en tire assez bien, avec un défilement des rapides assez fluides même si il n'y a pas de quoi faire flipper les programmeurs de Gran Turismo. Ni excitant, ni trépidant, Wild Rapids n'enthousiasmera pas les foules du fait de son aspect trop simpliste. Ça sent la petite production à pleine narine qui tente de taper dans les sports de l'Extrême, histoire de se coltiner un maximum de pigeons. Désolé papy, mais pour 300 balles, je préfère m'acheter un autre titre ou me faire un bon restau avec des potes.

Kendy

3
Editeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation

WWF Royal Rumble

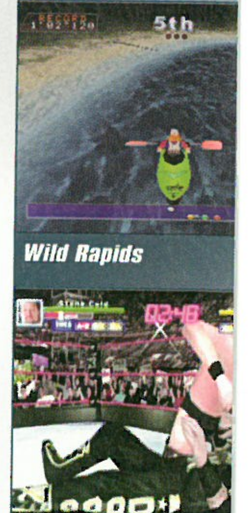


Si aux States le catch est une affaire sérieuse, en France cette discipline peut, en revanche en faire sourire plus d'un. Là encore on ne pourra échapper aux gros clichés. On y trouvera des malotrus sévèrement burnés, une bande son Heavy Metal, des tenues moulantes sado-maso... Tout ce dont le public ricain raffole en somme ! Le titre propose dix-neuf catcheurs (Mankind, God Father, Undertaker...) ainsi que deux modes de jeu. Le Normal avec des affrontements basiques en situation d'un contre un ou le Royal, qui vous permet de jouer jusqu'à quatre en équipe. Pour un jeu de catch, il faut avouer que WWF RR s'en tire assez bien, avec une modélisation 3D des personnages très réussie. On ne déplorera que la qualité des enchaînements des attaques, qui manque de fluidité d'une séquence de mouvement à l'autre. Ce problème se répercute d'ailleurs sur le gameplay qui devient du coup assez confus. Sinon, le système de combat va directement à l'essentiel avec trois touches (Pied, Poing, Projection) et des combinaisons simplistes à base de directions. En bref, le titre est fort conventionnel mais pourra plaire aux frenchies fans de l'émission télévisée Puissance Catch sur RTL9. Dommage qu'il n'y ait pas de keums de la fédération de la NWO, car ils sont bien plus classes au niveau des looks...

Kendy



UEFA Champions Lea



Wild Rapids

WWF Royal Rumble

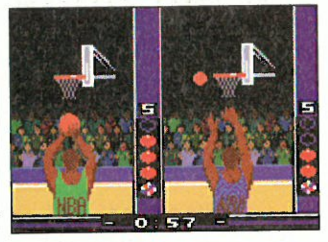
Toutes les sorties Game Boy Color

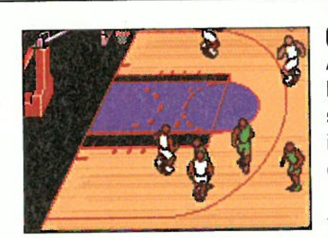


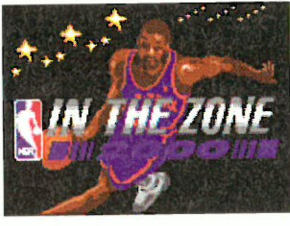
Seulement trois jeux Game Boy Color en test, c'est la dèche ! Heureusement, les trois titres (un jeu de basket, un de plate-forme et un de stratégie) valent le détour. Bien sûr, pour plus de détails, il suffit de lire la suite. Espérons seulement que ce mois ne soit qu'une mauvaise passe. Quoiqu'il en soit, je pense déjà à la Game Boy Advance et les plaisirs vidéo-ludiques qu'elle va me procurer ! En attendant, on va garder la 8 bits...

NBA in the zone 2000

Un jeu de basket de bonne qualité, c'est pas tous les jours qu'on en voit. Alors lorsqu'on tombe sur une perle, on ne peut que s'en féliciter. Très complet au niveau des sets tactiques et des options de jeu, NBA In the Zone vous permet par exemple d'effectuer des transferts de joueurs ou encore de déterminer la position des basketteurs dans l'équipe. Autrement, on retrouve un total de 29 teams (Chicago Bulls, Los Angeles Lakers, New York Knicks...) surpuissants, tous issus bien entendu de la fédération de la NBA. Pour une fois, les graphismes sont très lisibles et les sportifs très bien décrits. De plus, la prise en main est fort conviviale grâce à deux touches : une pour les passes et l'autre pour les tirs. Le seul défaut majeur que l'on pourrait formuler à l'encontre du jeu est la gestion du changement de joueur, qui est automatique et assez mal réglée. Effectivement, votre sportif peut se trouver en dehors de l'écran sans que le changement de basketteur ne s'opère. Cela dit, NBA In the Zone reste très convaincant et saura divertir les aficionados de ce sport de bourgeois. Ah oui j'oubliais, vous trouverez aussi un mode Shootout particulièrement bien élaboré, dont la règle consiste à marquer un maximum de points au panier via une jauge de puissance à stabiliser. Et puis, il y a aussi le mode deux joueurs au câble Link, qui démocratisera votre plaisir au-delà de votre seule personne. Une belle réussite, dans l'ensemble.









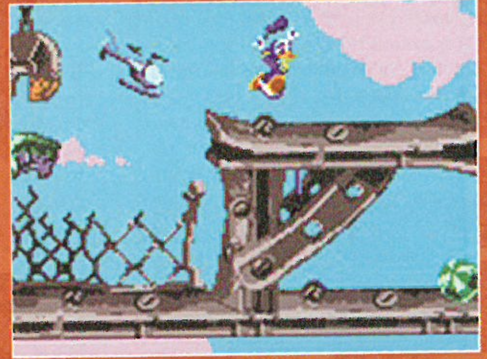


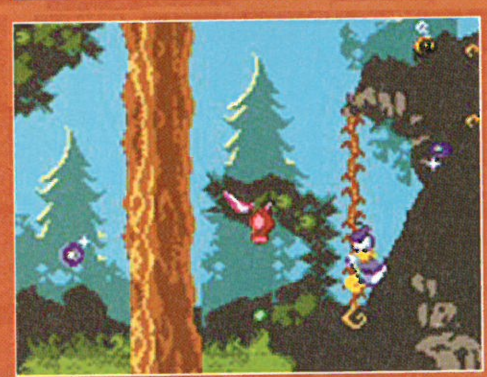
Editeur : Konami
Genre : Basket
Machine : Game Boy Color uniquement

Donald

On ne l'attendait vraiment pas ce Donald sur GBC. Pourtant, il arrive à nous séduire par sa réalisation classe et son ambiance bon enfant. En ce qui concerne les parties, il ne possède rien d'original. En fait-il se conforme même à tous les stéréotypes du genre et ce, sans apporter de grandes originalités. On retrouve un gameplay très similaire à celui de Mario Land, avec la possibilité de sauter sur ses ennemis pour les expédier en enfer. Le seul élément qui pourrait démarquer ce produit d'un autre, ce sont les doubles sauts de votre canard, qui se gèrent à la manière d'un Ghouls and Ghost. Mais autrement, c'est du déjà vu : vous pouvez collecter des bonus, escalader des promontoires via des lianes sauvages... bref, passez votre chemin si vous recherchez de l'originalité. Alors, il a quoi de bien ce jeu, hein ? Eh ben, il est fichtrement bien fichu pour de la Game Boy Color. Les graphismes sont très colorés et super fins, et les animations de Donald restent fidèles à l'esprit des dessins animés de Walt Disney. C'est-à-dire fort bien retranscrites. Pour les vieux, le soft risque juste de passer pour un énième jeu de plate-forme (quoique) alors que pour les plus jeunes, il devrait en ravir plus d'un. De toutes manières, un titre de Disney ne pouvait que viser un public spécifique : les gamins en culottes courtes. Moralité, comme dirait Jean Roucas dans ses fables débiles, Donald se révèle terriblement attachant même si ses ambitions s'avèrent limitées. De la bonne plate-forme des familles, quoi qu'on en dise !











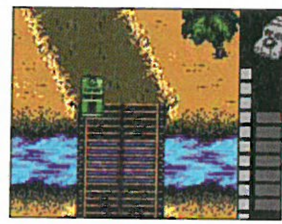
Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme
Machine : Game Boy Color uniquement

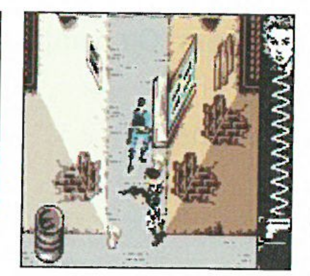
Perfect Dark

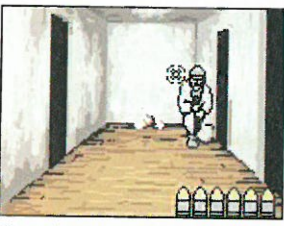
De la N64 à la GBC, Joanna Dark troque ses formes irréprochables contre une petite bouillie de pixels. On obtient en substance un jeu fort intéressant, mais aux graphismes très laids.


Un des plaisirs incommensurables de Perfect Dark : le snipe !


Le gros gars en rouge est un otage.

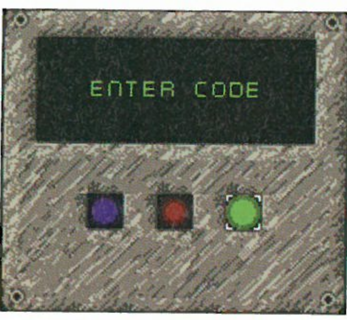

Les poursuites en Jeep font penser à du GTA.



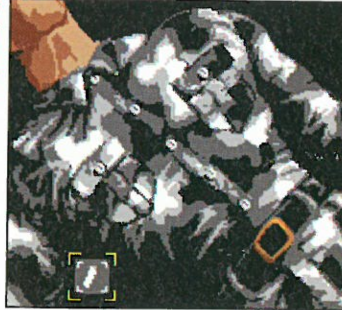

Des phases de tir « à la Operation Wolf » grouillent tout au long du jeu.

Avec cette version Game Boy Color, on va pouvoir assister à la genèse de Joanna Dark. Plus précisément à sa première mission d'entraînement qui l'a consacrée agent spécial de la mort. Bien entendu, comme dans ses péripéties sur N64, elle se frottera une nouvelle fois à la Datadyne Corp, une société secrète impliquée dans un complot planétaire. Dotée de sept niveaux localisés en Amérique du Sud, notre héroïne devra se plier à un certain nombre de missions dirigistes (sauvetage de prisonniers, infiltration, assassinat...) pour triompher. Les phases de jeu sont très variées et proposent du shoot à la Operation Wolf, des poursuites dans la jungle en Jeep et même du snipe ! De plus, on retrouve de bonnes idées, comme la possibilité de fouiller les cadavres des mercenaires pour récupérer des munitions ou des médikits, en pressant sur la touche Select. Sinon, la prise en main de votre personnage reste assez simple. Un bouton vous permet de tirer tandis qu'un autre vous offre la possibilité de recharger votre arme. Furtivité oblige, Joanna dispose de deux modes de déplacements : la marche silencieuse et la course bruyante. Pour passer de l'un à l'autre, il suffit d'appuyer deux fois sur la croix de direction. L'interface de l'inventaire est aussi pratique, avec un système de compartiments très lisible et efficace. En outre, Perfect Dark est fort complet pour un soft Game Boy et ceci, malgré ses graphismes décevants.





Les codes d'accès aux portes proposent des épreuves musicales à reproduire.

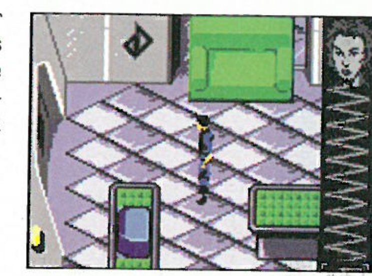

Lorsque vous fouillez un cadavre, cette image apparaît.

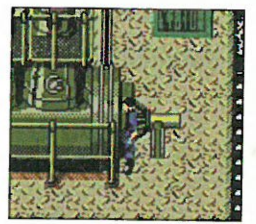
Des idées parfois mal exploitées

Ce qui nous intéresse en premier lieu, c'est bien entendu l'aspect furtif du titre. A ce propos, on regrette l'absence de mouvements spécifiques à ce genre de soft. Par exemple, dans Metal Gear Solid GBC, il était possible de ramper ou encore de se plaquer ou taper contre un mur pour attirer l'attention d'un garde. A ces égards, dans Perfect Dark, la vigilance des adversaires est vraiment limitée. En effet, leur champ de vision est réduit à une ligne droite devant eux et la détection des bruits n'est pas aussi poussée que dans MGS. De plus, Joanna ne peut ni s'accroupir ni ramper, mais seulement marcher ou courir. En y repensant à deux fois, le gameplay n'est pas si évolué que ça en fait. Les autres déceptions proviennent autrement de la réalisation graphique du jeu, qui, inégale, bascule du « moche post-moderne » au « moyen italianisant ». Les animations aussi ne jouissent pas d'attentions particulièrement fouillées. En fait, les bons atouts du soft résident dans la variété des missions, le charisme du titre (attention, c'est quand même Perfect Dark !) et les multiples phases de jeu. Ah oui, j'allais aussi oublier de vous parler du système de vibration qui est inclus dans la cartouche, mais qui se révèle à la longue lourdingue. Heureusement, à côté de cela, Perfect Dark nous offre un mode multijoueur très complet via le câble Link ainsi que des modes bien amusants. Au programme : du Deathmatch, du Counter Force (libération d'otage), de la défense et du Flag Runner (vous devez garder le plus longtemps possible un drapeau). Si toutefois, vous deviez choisir entre ce titre et MGS en dernier ressort, préférez cette seconde option. Sinon, Perfect Dark reste tout de même une réussite malgré tous ses défauts, ne l'oubliez pas !



Editeur : Rareware
Genre : Action/stratégie
Machine : Game Boy Color uniquement


Les graphistes ne se sont pas cassé le fondement en ce qui concerne les décors.

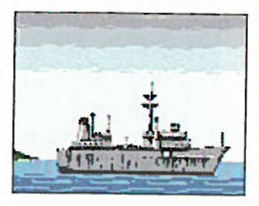


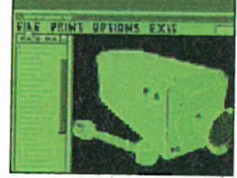


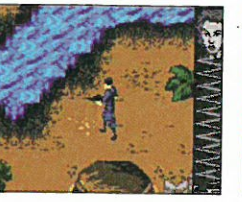

Ce boss s'inspire largement de Commando, un ancien titre de Capcom.

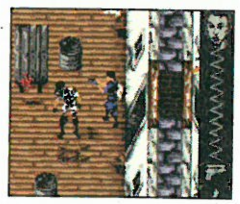












Par RaHaN

Les jeux PC

Ce mois-ci, l'essentiel va à deux suites attendues et réussies : Baldur's Gate 2 et Homeworld Cataclysm. Deux titres qui passionneront sans aucun doute les fans des premiers épisodes. On complète l'ensemble avec une production plus exotique : l'add-on pour The Sims.

TELEX

Révolutionnez-vous !

France Télécom (bienvenue dans le n'importequoi.com) va encore augmenter le prix de l'abonnement de 6,4 %. Ce qui nous coûtera 4,95 F par mois en plus. On s'en fout ? Ouais c'est que 5 balles, hein ? Mais pour eux, c'est 1,7 milliards de francs en plus. Et c'est à force de ne pas en faire tout un plat que l'abonnement en question est passé de 46 F à 82 F entre 1996 et nos jours. Et on voudrait qu'on aille plus souvent sur le Net ?

Shifumiiii

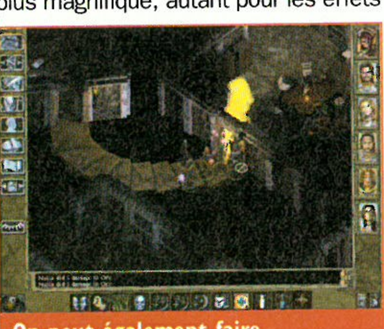
Les gars de Team 17 préparent un nouveau Worms ! Rien de bien neuf niveau concept, mais plutôt une réactualisation de ce jeu super-débile. Ce Worms World Party sera évidemment plus tourné vers le réseau - c'est la mode. Outre la reprise de tous les mods parus pour le moment, on y trouvera plus de 40 missions multi, de nouveaux modes d'entraînement, et des effets visuels et sonores renouvelés. On pourra même customiser les drapeaux laissés par ses vers gluants !

Les jeux PC du mois

BALDUR'S GATE 2
Ou comment rempiler pour 1 mois

Editeur : Interplay   Genre : RPG   Prix approximatif : 300 F

Je vous l'avais dit le mois dernier avec Icewind Dale : mieux valait attendre Baldur's Gate 2. Cette suite sous-titrée Shadows of Amn, si elle ne révolutionne pas les standards imposés par le premier, offre toutefois bien plus de nouveautés et de raffinements que l'autre glaçon. Ici, on nage dans une douce chaleur, celle de quelque 130 créatures, 180 nouveaux sorts, 100 nouveaux objets magiques, etc. Outre ces prolongements, on trouvera également 3 nouvelles classes (moine, sorcier, barbare), et des spécialisations des anciennes, avec un cortège de nouvelles compétences (se battre avec une lame dans chaque main, par exemple), et surtout des compagnons de route un peu plus présents, la possibilité de monter jusqu'au niveau 23, de jouer en 800x600 avec une accélération 3D rendant l'ensemble encore plus magnifique, autant pour les effets graphiques que l'environnement (la pluie sur les points d'eau). En gros, c'est 200 heures de jeu qui vous attendent, si vous en avez le courage, car Baldur's Gate 2 est aussi plus difficile que le premier... Vous commencerez aux environs du niveau 6/7 (et pourrez récupérer le leader de votre première équipe), pour poursuivre un scénario faisant directement suite au premier. Cette fois, les quêtes sont beaucoup plus entremêlées, le scénario plus retors, moins linéaire, et l'ensemble finalement plus varié et plus riche que le premier, à tous niveaux. Si vous vous en sentez le courage, foncez !



On peut également faire disparaître l'interface pour jouir pleinement des décors et de l'ambiance.



Les créatures de Baldur's Gate 2 sont beaucoup plus variées, insolites, et surtout beaucoup plus puissantes...

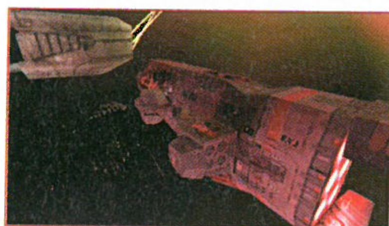
Une rencontre dont on rêvait...



HOMEWORLD CATACLYSM
MA-GNI-FI-QUE !

EDITEUR : SIERRA/HAVAS INTERACTIVE GENRE : RTS PRIX APPROXIMATIF : 270 F

Une vraie leçon que ce « nouveau » Homeworld ! Le premier avait certes ses défauts, mais assurait déjà pas mal. Celui-ci, conçu comme un « stand alone », corrige une bonne partie des faiblesses d'Homeworld, et rallonge l'intérêt d'une fort belle manière à grands coups d'idées géniales. Une campagne aux 17 missions beaucoup plus variées et originales, des unités qui ont suivi la même ascension, une interface quasi-parfaite, et une beauté graphique accrue... Vraiment du grand art ! L'action se situe une quinzaine d'années après le premier, centrée autour d'une sorte de parasite mystérieux qu'il aurait mieux valu ne pas inviter. Je ne vous en dirai pas plus, mais c'est du tout bon. Pour en dire plus long côté stratégie, Cataclysm se démarque nettement : les nouvelles unités (le mimic, vaisseau prenant l'apparence d'astéroïdes ou d'appareils ennemis, les sentinelles qui protègent de leur écran d'énergie, des capacités spéciales originales et bien réparties, etc.) assurent en multi des tas de nouvelles stratégies d'enfoirés, et l'arrivée de waypoints, de brouillard de guerre, ainsi que l'amélioration de l'interface parachèvent l'ensemble. A un prix attractif, ce serait dommage de se priver, même s'il se révèle nettement plus difficile que Homeworld !





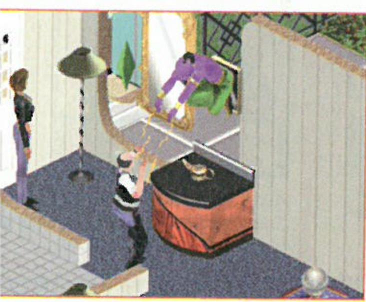




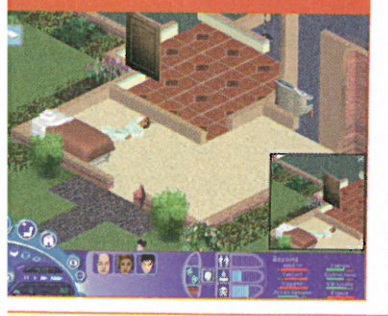
ADD-ON LES SIMS
Plein de nouveaux trucs inutiles

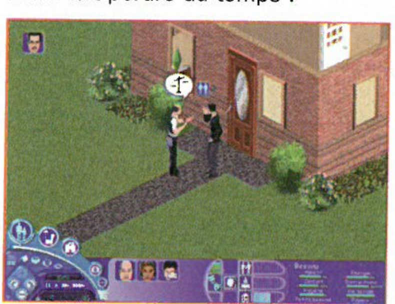
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : SIMULATEUR DE VIE PRIX APPROXIMATIF : 150 F

Les Sims, ce n'est pas vraiment un jeu. C'est une sorte d'aquarium interactif, dans lequel on fait mumuse à épier des familles, à influer sur leur vie en leur choisissant des jobs ridicules et à claquer leurs sous en fournitures inutiles. Malgré tout, il y a de quoi y passer des heures, et ce titre plutôt original s'enrichit aujourd'hui d'un nouveau pack plutôt intéressant pour les fans. On y trouve de nouvelles professions (dont la série jeux vidéo, avec le testeur et le développeur, ou la série paranormale, avec le taromancien et l'amateur d'OVNI, ou encore les métiers de la musique), ainsi qu'une tripotée de nouveaux objets pour vos Sims. Parmi eux, certains sont tout de même assez intéressants : la poupée vaudou, la boule de cristal (fonctionnelles toutes les deux), une panoplie de petit chimiste, des nains de jardin, et même un génie pour exaucer quelques vœux ! Enfin, les « events » sont aussi renforcés de trucs plus originaux et plus intéressants. Par exemple, lorsqu'un Sim meurt, on peut voir la mort se pointer à la porte et commencer à dealer avec elle un retour à la vie (sous une forme « bizarre », bien entendu). Bref, un add-on de trucs inutiles pour un jeu qui ne l'est pas moins, et qui ravira donc les fans de ce qui ne sert à rien mais fait perdre du temps !



es Sims sont toujours stupides. s font la fête tellement dur qu'ils 'arrivent même plus à atteindre eur lit pour dormir.







Amateurs de kitch, de nouveaux objets style Vegas vous attendent !

TELEX

Come back

Starship Troopers, l'adaptation en jeu vidéo, refait surface après son annonce il y a deux ans. Un site officiel est arrivé (www.stta.com). Rappelons qu'il s'agira d'un cross over entre le Real Time Strategy et le First Person Shooter... qui s'annonce aussi violent que le film ! Enfin, on retrouvera certains éléments du livre qui n'avaient pas été retenus pour le film, comme les power armors des marines par exemple.

Thief 3 en route

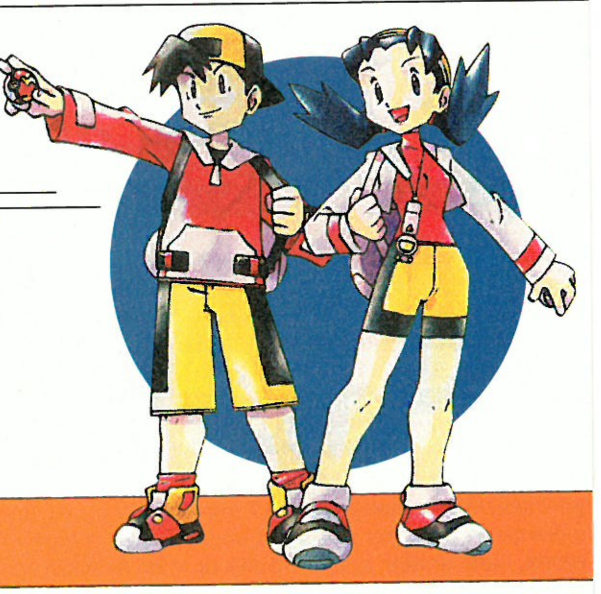
Après nous avoir livré le fabuleux Deus Ex, Warren Spector rempile pour Thief 3, dont on craignait la disparition après la mort de Looking Glass. C'est donc Eidos qui éditera le titre que le gars Warren fera avec le moteur d'Unreal (comme Deus Ex). L'équipe sera constituée d'anciens ayant travaillé sur les autres Thief, mais aussi d'anciens collaborateurs de Spector.



PokéPad

Toute l'actu Pokémon

Ce mois-ci nous allons explorer les tréfonds du Parc Safari. Non pas en termes d'objets cachés, mais plutôt en termes de techniques de chasse... Vous noterez que nous avons laissé tomber les Nidorina et autres Pokémons communs.



PokéPad Vol.2

On trouve assez facilement des Insécateurs dans les versions Jaune et Rouge en zone principale et 1, et uniquement en Jaune dans la zone 2. Leur niveau varie entre 15 et 28. On peut les appâter une ou deux fois avant de leur lancer une Safari Ball.



Exclu de la version Jaune, Osselait et Ossatueur dans le parc Safari ! Ne pas les oublier...

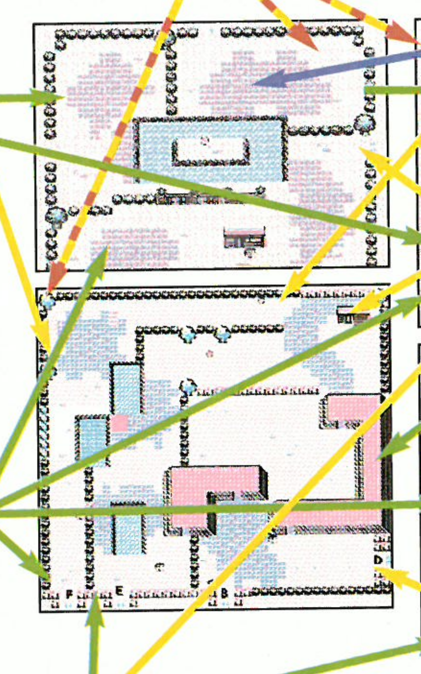


Scarabrute est l'un des Pokémon les plus rares du parc Safari. Pour l'attraper, il faut lancer la Safari Ball dès le début, car il s'enfuit généralement même après avoir reçu un appât.



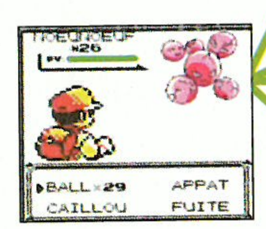


Leveinard se trouvera au niveau 23 et plus, dans les zones principales et 1 dans les versions Rouge et Bleu, mais au niveau 7 seulement en zone principale et 1-2 dans la version Jaune. Il apparaît très rarement sauf dans la Jaune, mais se laisse assez facilement attraper. Ne pas lui jeter de caillou !

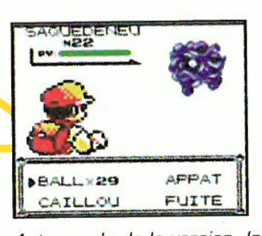




Présent dans toutes les versions et très facile à capturer, ce Pokémon qui devient l'un des plus puissants en termes de force pure lorsqu'il évolue en Rhinoféros. N'hésitez pas à en capturer un, c'est le cauchemar des Pokémons electrik !



Un monstre qui sort assez souvent sur les trois versions, facile à capturer, et qui devient assez puissant une fois en Noadkoko. Pensez à en capturer au moins un.



Autre exclu de la version Jaune, Saquedeneu en petite quantité dans les zones principales et 3.

- présent dans la version Bleue
- présent dans la version Rouge
- présent dans la version Jaune
- présent dans toutes les versions

Quelle que soit la version que vous possédiez, il reste le cauchemar des joueurs ! Vous avez environ 1,8 chance sur 100 de tomber sur lui à chaque rencontre contre un Pokémon en marchant dans les hautes herbes, et manque de bol, il s'enfuit quoi que vous fassiez. Ne cherchez pas à comprendre et lancez une ball, d'entrée de jeu !



Un autre cauchemar des chasseurs de Pokémons rares, puisqu'il n'apparaît qu'environ 2,4 fois sur 100 à chaque rencontre, contre un Pokémon. A la manière de Tauros lancez une ball sans rien tenter d'autre, il s'enfuit toujours de suite !

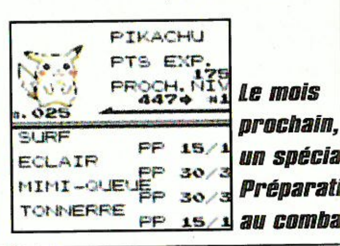
« championnat du monde »



C'est donc en Australie, qu'ont eu lieu à l'heure où nous mettons sous presse, les championnats du monde de Pokémon. Après un show très pirate avec cascades et compagnie, nos champions européens ont affronté les autres nations du monde. Résultats le mois prochain !

« A la pêche ! »

Pour les amateurs de pêche, voici ce que l'on trouve dans les points d'eau :
Rouge-Bleu : Psykokwak, Ramoloss, Krabby
Jaune : Magicarpe, Minidraco



Le mois prochain, un spécial Préparation au combat

Arcade Joypolis

Même si cette année, le Tokyo Game Show a éclipsé le Jamma Show, puisque ces deux événements vidéo-ludiques avaient lieu en même temps, les nouveautés étaient elles bien présentes.

Jamma Show 2000

Sega LA NAOMI 2 SE POINTE

Si Sega ne faisait pas l'actualité au TGS, c'était peut-être pour mieux se montrer au Jamma Show. L'éditeur y présentait en effet la **Naomi 2**, sa nouvelle carte d'arcade basée sur la même technologie que la précédente, mais en plus puissant bien entendu. Au cœur de la bête, on trouve toujours le même processeur, à savoir le SH-4. Ce qui change, c'est que l'on a pour processeur graphique deux Power VR2 montés en série, ainsi qu'un processeur T&L. On passe donc à une capacité de gestion de 10 millions de polygones/seconde, avec des effets supplémentaires. La machine est donc encore en dessous de la puissance de calcul théorique de la PlayStation 2, mais propose en contrepartie un effet d'anti-aliasing en hardware. De plus, grâce au processeur T&L, qui va soulager le travail du SH-4 en ce qui concerne les calculs de collisions entre autres, il sera possible de calculer en hardware 60 sources d'éclairage différentes par objet, ce qui devrait donner un rendu quasi photo-réaliste à la plupart des jeux qui exploiteront correctement ce board. Elle pourra aussi fonctionner avec un GD-Rom à la manière de la Dreamcast, afin de réduire encore les coûts de production des meubles d'arcade. Les premiers titres, outre un mystérieux **Virtua Fighter X**, sont **Virtua Striker 2001** et **Wild Rider**, un jeu de course dans le style graphique de Jet Set Radio.



Shaka to Tamburin *Nascar Racing* *Samba De Amigo 2000*

UNE ACTUALITÉ TOUFFUE

Concernant les nouveaux jeux présentés sur cette bonne vieille Naomi (et donc sur Dreamcast sous peu), nous avons eu droit à **Nascar Racing**. Suite inavouée de Daytona, le jeu est vraiment beau mais pèche un peu par son manque de dynamisme dans la conduite. Dommage également que les voitures semblent autant coller à la route, sinon c'était du tout bon. Quant à **Planet Harrier**, il est magnifique. Passons le look ultra-ringard des quatre persos (infirmière, rocker...) pour nous intéresser à cette suite du cultissime Space Harrier. Cette fois-ci, le jeu vous propose de voler complètement et de ne poser que très rarement les pieds au sol. Les joueurs disposent de deux armes : un tir classique, et un système de visée qui permet d'accrocher plusieurs cibles et de les shooter toutes d'un coup. Ultra-jouable, vraiment beau et ultra-fun, ce titre sera attendu à coup sûr. On notera également **Sega Strike Fighter**, qui se déroule sur trois écrans. A l'intérieur d'un supersonique F/A18, on se retrouve plongé dans différentes aires de jeu, dans lesquelles il faudra tout détruire, aussi bien sur terre que dans le ciel. Le gameplay est vraiment saisissant, mais le jeu s'avère un peu lassant.



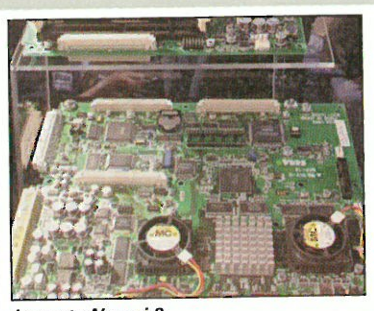
Planet Harrier



Planet Harrier

MUSIQUE ET ORIGINALITÉ

Au niveau musical, Sega ne se laisse pas distancer, et en plus d'une nouvelle version de **Samba De Amigo 2000**, on pouvait trouver aussi l'amu-



La carte Naomi 2.



Sega Strike Fighter

sant **Shaka to Tamburin**, un jeu au principe similaire. Seulement, on remplace ici les deux maracas par une cymbale, qu'il faut taper dans ses mains lorsque les petits points touchent les petits ronds. On passe aussi d'un registre latino à un style plus conventionnel, à savoir le Top 50 japonais et des vieilles chansons de dessins animés nippons. Mais le plus attirant de tous était certainement **Crackin'DJ**, un « vrai » jeu de mixage, contrairement à Beat Mania. Ici, le joueur est armé de deux platines, et doit mixer la musique selon les indications des diverses jauges présentes à l'écran. Les manipulations du joueur modifient la musique en temps réel, et à la fin de la partie, le résultat est noté. Quant à **Confidential Mission**, réalisé par la branche Hitmaker de Sega, il s'agit en fait d'un Virtua Cop 3, mais à la sauce James Bond. Excellent grâce à de nombreuses situations originales, le jeu fait tout de même un peu vieillot face au titre de Konami. Dommage.



Crackin'DJ

Confidential Mission

Crackin'DJ

Konami LA MUSIQUE, ET PARFOIS LE TIR

Passons très rapidement (comme toujours) sur Dance Dance 8, Beat Mania 12 et Pop'n music 24, pour nous « intéresser » à la nouvelle machine infernale de Konami, le **ParaParaParadise**. Le Parapara est une danse qui cartonne actuellement au Japon, et qui consiste à faire des tas de mouvements gracieux avec les bras uniquement sur une musique ultra-speedée. Equipée de capteurs tout autour de l'écran, qui enregistrent la position des bras, la machine vous propose donc de vous exercer ou de montrer votre talent à cette danse. Le jeu est prévu sur PS2, mais là, je ne vois vraiment pas quelle tronche pourra avoir la manette. Outre **Punch Mania Hokutô No Ken 2**, toujours aussi fendard (on frappe dans des coussins qui sortent de l'écran), et qui permet cette fois de jouer à deux en Vs ou en Coopératif, c'est du côté de **The Keisatsukan-Shinjuku 24h** que les faveurs se penchaient réellement.



The Keisatsukan-Shinjuku 24h

Innocent Sweeper Silent Scop 2

GunMania Zone +





Punch Mania Hokutô No Ken 2



ParaParaParadise

POUR TOUS LES AMATEURS DE TIR

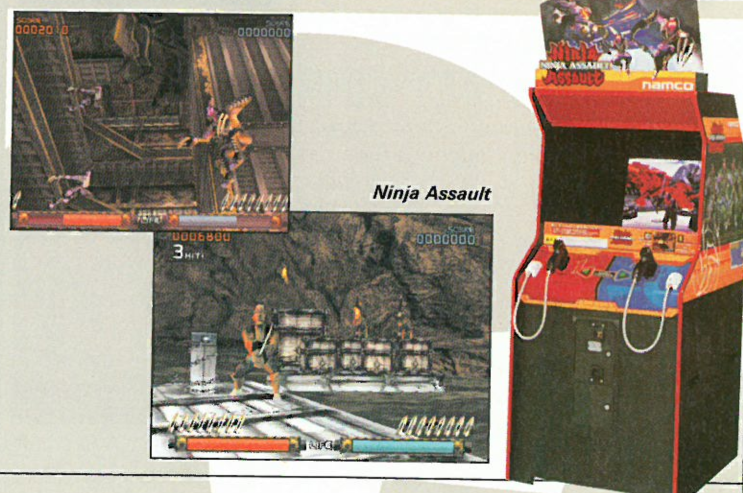
Devenu rapidement le titre favori de Banana-San, ce shooting vous propose de vous mettre dans la peau d'un flic et de tirer les yakuzas à vue. L'originalité de ce Virtua Cop-like, c'est d'avoir des capteurs placés autour de l'écran qui repèrent votre tête. Ainsi, vous allez pouvoir vous pencher, vous placer sur le côté pour éviter des balles, ou vous cacher derrière une caisse, bref, faire un peu de gym tout en descendant les ordures de Tokyo. Encore un jeu de poseur au rendu photo-3D très original. Un titre néanmoins excellent. Pour les fanas de tir encore, notons **Innocent Sweeper Silent Scope 2**, ainsi que le très bon **GunMania Zone+**. Pour ce dernier, nous avons affaire à un meuble composé d'un long couloir avec, au bout, un écran en gomme sur lequel est projetée l'image du jeu. Le joueur est armé d'un pistolet à billes, qui tire réellement sur l'écran. Les billes étant blanches, et le couloir soumis à une lumière noire, chaque tir laisse une traînée violette du plus bel effet. Décidément, on regorge d'idées chez Konami.

Namco L'ÉDITEUR QUI CACHE BIEN SON JEU

Chez Namco, on était d'une discrétion rare. Et pour cause. D'un côté, on présente la version arcade de **Ridge Racer V**, qui tourne sur une carte à base de PlayStation 2 ; un jeu qui ne diffère quasiment pas de la version console, et qui ne gagne pas à être connu. De l'autre côté du stand, on présente le nouveau gros jeu de tir, **Ninja Assault**, sur... Naomi ! Tiens donc, on pensait pourtant que Mister Driller serait le dernier jeu de Namco chez Sega après l'échec des ventes de Soul Calibur. Après tout, on ne sait jamais, hein ! Dans ce tir très dynamique et graphiquement superbe, vous incarnez deux ninjas armés de pistolets, qui vont s'attaquer aux armées du démoniaque Shogun Kigai. Il faudra donc traverser un grand nombre de stages afin de délivrer la princesse Koto, véritable gourde du jeu.

DES TITRES TOUT DE MÊME ASSEZ CLASSIQUES

Ultra-basique dans sa manière de jouer (on tire hors de l'écran pour recharger ; pas de pédale), le jeu marque des points grâce à son



Ninja Assault

ambiance et au dynamisme de son action, qui use et abuse de travellings haut/bas pour intensifier les séquences. On trouvera aussi une suite à **Golgo 13**, un autre jeu de tir issu du célèbre manga homonyme, ainsi qu'un jeu de musique ultra-débile baptisé **Taikô no Tatsujin** (« le pro du tambour »). Dans ce jeu, le Top 50 japonais est encore à l'honneur, mais de manière assez étrange, puisque le cadre, lui, est plutôt « traditionnel ». Pendant que le programme vous chante des hits actuels de dance ou de rap, on doit taper sur un gros tambour à l'aide de deux gros bâtons, en rythme avec la musique. Un décalage surprenant mais finalement défoulant. Sortie en France la semaine prochaine, bien entendu (euh... ?)


Ridge Racer V

Golgo 13

Cacpom

LA BASTON NE REND PAS LES SOUS

On oublie très vite les divers shoot 'em up de seconde zone comme **Gigawing 2** afin de se consacrer au magnifique **Burning ! Rival Schools** dont nous vous parlions également dans notre Booklet sur le Tokyo Game Show. Je ne résiste pas au plaisir de vous narrer une fois de plus les quelques heures passées à squatter la borne dudit jeu, qui certes possède une jouabilité assez spéciale, mais qui à mon sens représente le meilleur jeu de combat 3D depuis bien longtemps. Notons une option, qui perdra cependant tout son intérêt en France : le combattant que l'on aura créé de toutes pièces dans la version Dreamcast pourra être transporté et utilisé dans les salles d'arcade grâce à la VMS. Une fois ces quelques instants de bonheur passés, ruons-nous alors sur un autre jeu qui promet beaucoup, à savoir **Gunspike.** Shoot 'em up vu de dessus entièrement en 3D et tournant sur Naomi, il inclut une option non-négligeable qui ajoute beaucoup à la vitesse du jeu : les combattants sont sur rollerblades !

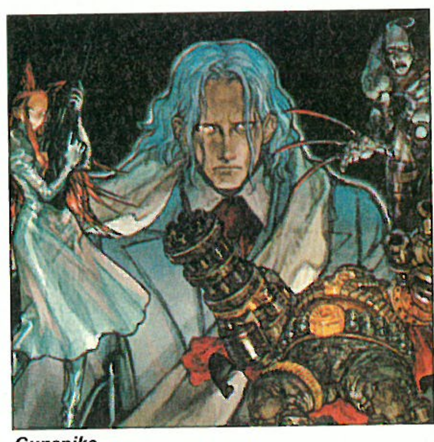


Recosta


Burning ! Rival Schools

UN EXCELLENT GUNSPIKE

Après avoir choisi son personnage parmi les 5 proposés, on part au combat, contre diverses ordures mécaniques ! Deux types de tirs s'offrent au joueur : un tir classique, qui part droit devant tandis que l'on se déplace librement, et un tir accroché sur une cible, qui permet d'arroser l'ennemi tout en effectuant une rotation autour de lui. Rapide et puissant, voici un jeu qui devrait cartonner s'il sort en Europe ou sur Dreamcast, bien qu'il n'ait pas été encore annoncé officiellement. Citons aussi vite fait, pour l'anecdote, **Mighty Pang**, un jeu qui a pris un sacré coup de vieux, ainsi que **Recosta**, une borne d'arcade qui vous propose de chanter un karaoké d'une chanson que vous aimez. Une fois que vous avez terminé votre prestation, la machine n'a plus qu'à vous graver le CD du résultat. Amusant, mais d'une part, on a les frissons de la honte quand on le réécoute avec ses potes à la maison, et de plus, la partie coûte quand même 40 balles !



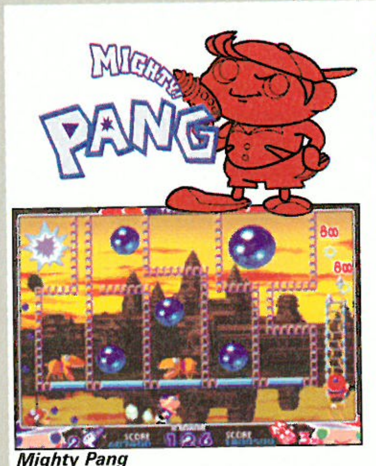
Gunspike


Gunspike



Que devient SNK ?

Après leur chute financière, et la fermeture des branches étrangères, SNK a été racheté par Aruze, un fabricant de Pachinko. Sur les 500 personnes composant l'équipe de développement, 200 ont été transférées dans un département Pachinko afin de créer de nouveaux modèles de ce genre de machine. Entre 20 et 30 personnes se consacrent encore au jeu, mais s'attèlent uniquement au développement de titres de Pachinko sur Neo-Geo Pocket. Quant aux autres, ils ont étés transférés à Aruze Ôsaka, où ils produisent des jeux pour les consoles de salon. La Neo-Geo est donc bel et bien finie, et KOF2000 sur cette dernière, ainsi que Last Blade 2 sur Dreamcast, seront les tout derniers jeux de SNK en tant qu'éditeur (disponibles en décembre prochain au Japon)... Snif !



Mighty Pang

Gigawing 2



Up-gradez votre Collection

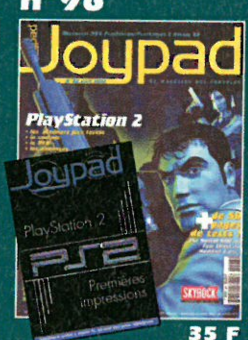
n°95



35 F

CADEAU : 64 pages spéciales pour tout savoir sur les astuces de Gran Turismo 2.
EVENEMENTS : Syphon Filter 2 (PS), V-Rally 2 (DC).
REPORTAGES : F1 Racing (N64, PS, GBC, DC).
ZOOMS : Vagrant Story (PS), Valkyrie Profile (PS), Chôkôsenki Kikaioh (DC), Bio Hazard (DC)...
TESTS : RE 3 Némésis (PS), ISS Pro Evolution (PS), Rayman 2 (DC), Rally Championship (PS), Rollcage Stage 2 (PS)...
SOL + TIPS : Crazy Taxi (DC), Soul Reaver (DC), Army Men 3D (PS), Killer Loop (PS)...

n°96



35 F

CADEAU : 32 pages sur la sortie de la PlayStation 2
EVENEMENTS : X-Box, Alone in the Dark 4 (PS), Driver 2 (PS), Rayman 2 (PS)...
REPORTAGES : Ecco the Dolphin (DC).
ZOOMS : Sega GT Homologation (DC), Aero Dancing (DC), NFL 2K (DC), Carrier (DC)...
TESTS : Omikron (DC), Fear Effect (PS), MediEvil 2 (PS), Pokémon Stadium (N64), Vandal Hearts 2 (PS), Syphon Filter 2 (PS)...
SOL + TIPS : NHL 2K (DC), NBA 2K (DC), Crash Team Racing (PS), Medal of Honor (PS)...

n°97

DEAU : Dreamcast, PlayStation 2, X-Box : Quelle est la meilleure ?
REPORTAGES : Alone in The Dark 4 (PS), Driver 2 (PS)...
ÉVÉNEMENTS : FF9 (PS), Colin McRae 2 (PS), Vagrant Story 2 (PS)...
OOMS : Tekken Tag (PS2), Dead or Alive 2 (DC), Marvel vs Capcom 2 (DC), KoF 99 (DC)...
TESTS : Micro Maniacs (PS), MDK 2 (DC), 4 Wheel Thunder (DC), Galerians (PS)...
SOL + TIPS : Wild Metal (DC), bow Six (PS), Spyro 2 (PS), Roadsters (PS)...



35 F

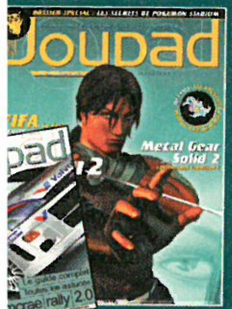
n°98

CADEAU : 32 pages Tout sur l'E3.
REPORTAGE : Black & White (DC).
ÉVÉNEMENT : PS2 les titres à venir, Silver (DC), Mario (N64), Destruction Derby Raw (PS).
ZOOMS : The Legend of Zelda Majora's Mask (N64), Evergrace (PS2), Power Stone 2 (DC), Samba De Amigo (DC)...
TESTS : Vagrant Story (PS), Colin McRae 2 (PS), Resident Evil : Code Veronica (DC), Ecco the Dolphin (DC), Alundra 2 (PS)...
SOL + TIPS : Millenium Soldier Expendable (DC), Fighting Force (DC), Syphon Filter 2 (PS), KKND Krossfire (PS)...



35 F

n°99



35 F

CADEAU : Le guide complet, toutes les astuces de Colin McRae Rally 2.0
REPORTAGE : Sydney 2000, L'Après E3.
ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), Tenchu 2 (PS), Virtua Tennis (DC), Forza Ferrari (DC, PS2), WTC World Touring Cars (PS), Rayman 2 (PS), Evil Twin (DC, PS2).
DOSSIER : Pokémon, la totale !
ZOOMS : Tom Clancy's Rainbox Six (DC), Rent a Hero (DC), Legend of Mana (PS)...
TESTS : Perfect Dark (N64), Chu Chu Rocket (DC, jeu en ligne), Marvel Vs Capcom 2...
SOL + TIPS : Rainbow Six (DC), Cyber Tiger (PS)...

n°100



CADEAU : Le booklet des jeux de l'été.
ORTAGES : Half-Life (DC), Tomb Raider V (PS), d Invaders (DC), Konami PS 2 Kick Off Event.
OOMS : Jet Set Radio (DC), Mario Tennis 64 N64), Winning Eleven 2000 (PS), Vanguard Bandits (PS), Suzuki Bakuhatsu (PS), Dream Audition (PS2), Maestro Magic (PS)...
S : Virtua Tennis (DC), Tenchu 2 (PS), TOCA rld Tourings Cars (PS), Turok 3 (N64), Dead Alive 2 (DC), International Superstar Soccer 0 (N64), Rayman 2 (PS), Parasite Eve 2 (PS), Suikoden II (PS)...
OL + TIPS : Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC), Street Skater (PS), Colin McRae Rally 2 (PS), Colony Wars : Vengeance (PS)...

35 F

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81
82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
100

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F**

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** ....

....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Astuces & Codes

Découvrez les codes & astuces des plus grands jeux du momen

Tenchu 2 — PS
(Codes de vies supplémentaires)

X-Men — PS
(Tous les codes « cerebro »)

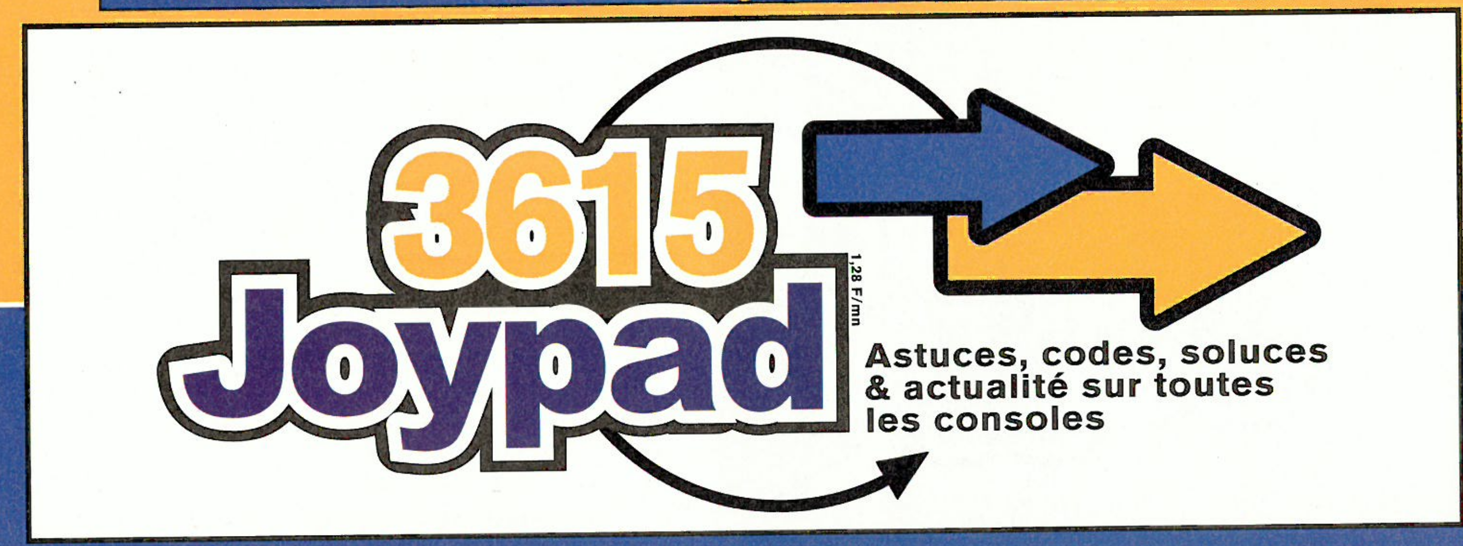
Perfect Dark — N64
(Codes d'invincibilité, munitions infinies, toutes les armes...)

Virtua Tennis — DC
(Codes de la mort qui tue + guide)

Tony Hawk 2 — PS
(Tout débloquer, jouer avec d'autres persos)

La + grande base de données TOUTES CONSOLES

NOUVEAUTÉS QUOTIDIENNES



Solutions

Toutes les solutions pour finir vos jeux préférés

Tenchu 2	PS
Parasite Eve 2	PS
Koudelka	PS
Rayman 2	PS
Spider-Man	PS
Chase the Express	PS
Perfect Dark	N64

La + grande base de données TOUTES CONSOLES

NOUVEAUTÉS QUOTIDIENNES



Les Astuces par Kendy

La blague vulgaire et pourrie du mois :
Toto tend un bouquet de fleurs à sa mère.
- Où as-tu pris cela ?
- Dans le parc de la Mairie, mais ne t'inquiète pas, personne ne m'a vu !
- Et le bon Dieu ?
- Ah, merde ! Je l'avais oublié celui-là !!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Machine : PlayStation
Version : U.S.

SLIM JIM

Dans le mode Pro quest, sur l'écran de sélection des rideurs, faites ↓↓←→↑↑○.



TOUS LES VÉLOS

Dans le mode Pro quest, sur l'écran de sélection des vélos, faites ↑←↑↓↑→←→○.



TOUS LES STYLES ET LES NIVEAUX

Dans le mode Pro quest, sur l'écran de sélection des styles, faites ←↑→↓←↓→↑←○.



TOCA WORLD TOURING CARS



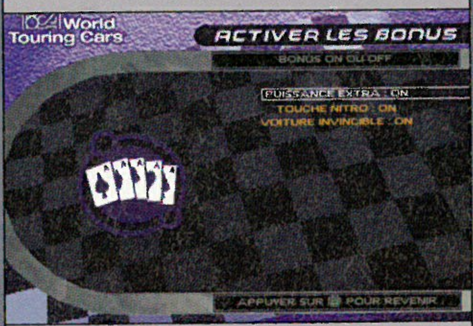
Machine : PlayStation
Version : Européenne

PLUS DE PUISSANCE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : GRUNTSOME



Entrez les codes dans cette page.



Les astuces devront être activées dans le menu plus haut.

NITRO

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : GLYCERINE
Pour bénéficier de l'accélération Nitro, appuyez sur la touche L1 pendant le jeu.

VOITURE INDESTRUCTIBLE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : MADCAB

SUSPENSION DES ANNÉES 70

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : VANISHING

VOITURES CHROMÉES

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : T2



GRAVITÉ FAIBLE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : EUROPA

MODE MIROIR

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : WEFLIPPED



ANIMATION FLOUE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : ETHANOL



HAUTEUR DOUBLÉE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : TWINPEAKS

F355 CHALLENGE



Machine : Dreamcast
Version : U.S.

DÉBLOQUER LES COURSES

Sur l'écran des options, maintenez les touches X + Y, puis sélectionnez l'indication « Password ». Il suffira ensuite d'entrer l'un des codes suivants pour débloquer les circuits correspondants.
Le code CinqueValvole décoince la course Fiorano.
Le code LiebeFrauMilch décoince la course du Nurburgring.
Le code Stars&Stripes décoince la course Laguna-Seca.
Le code KualaLumpur décoince la course Sepang.
Le code DaysofThunder décoince la course d'Atlanta.

OPTIONS
GAME SETTINGS
DEVICE SETTINGS
ANALOG CALIBRATION
SOUND & SCREEN
PASSWORD
EXIT

Faites apparaître l'indication « Password ».

PASSWORD

DaysofThunder_
hijklmnopqrstuvwxyz
: INPUT : CANCEL : OK

PASSWORD

I new course is now available!



JACKIE CHAN'S STUNTMASTER



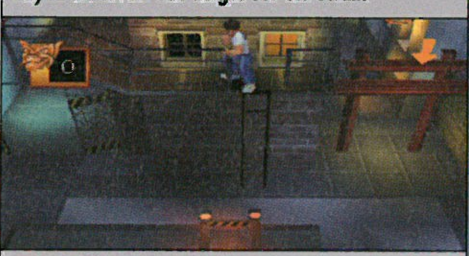
Machine : PlayStation
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran « Press Start Button », faites L2, □△○✕, R2, R2.



Soyez habile de vos doigts sur cet écran.



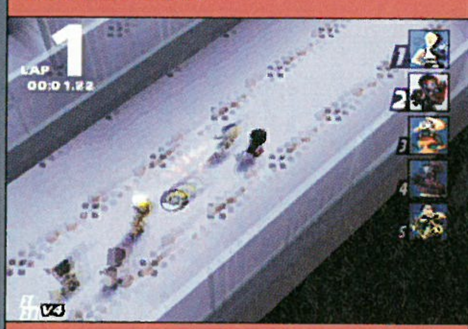
MICRO MANIACS




Machine : PlayStation
Version : Européenne

EFFET DE FLOU

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes : △○→△↑→○↑□.



ADVERSAIRE PLUS CORIACES

Choisissez l'indication « Secret » dans le menu des options, puis maintenez enfoncé le bouton Select en effectuant les manipulations suivantes : ○↑△○←△□□✕↓.

Les Astuces par Kendy

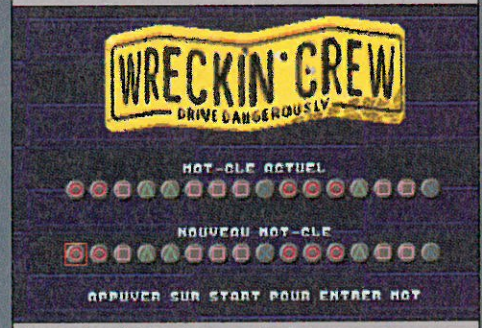
WRECKIN' CREW



Machine : PlayStation
Version : Européenne

DÉCOINCER TOUS LES BONUS

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
○○□△△□□□✕○○○△□□✕.



Les codes doivent être entrés dans ce menu.

TOUTES LES VOITURES ET LES VIDÉOS

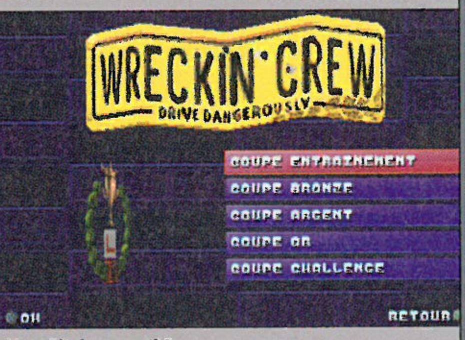
Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
○✕□△✕○□□✕○○△○□□○.





LE MODE TRAINING EST COMPLET

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
✕✕✕✕✕○△□△□○△○□○✕.



Et voilà le travail !

COUPE DE BRONZE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
△✕✕✕✕○△□△✕○△□△○✕.

COUPE SILVER

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
□✕✕✕✕○△□△✕○△○□○✕.

COUPE GOLD

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
○□△○✕✕○△□△○△△△○✕.

MONSTER TRUCKS



Machine : PlayStation
Version : Européenne

PAS DE DOMMAGE

Sur l'écran des menus généraux, faites ⇦⇦⇦⇦⇧⇩, L1, R2. Le son d'un rôt vous avertira que l'astuce est enclenchée !



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

VÉHICULES PLUS RÉSISTANTS

Sur l'écran des menus généraux, faites L2, ⇦⇨⇧⇩, R2. Là aussi, un bruit vous informera que l'astuce fonctionne.

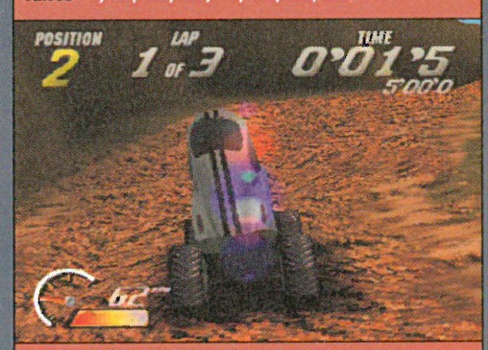
MONSTER TRUCKS

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, R2, L2, R1, ⇧.



TRACTION AU MAXIMUM

Sur l'écran des menus généraux faites ⇦, L1, R2, R1, ⇦, R2, R2, R2.



ENLEVER LES CHECKPOINTS

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Commencez une partie, puis pressez sur la touche △ pour vous faire emmener au prochain check-point par hélicoptère !

MEILLEURE TENUE DE ROUTE

Sur l'écran des menus généraux, faites ⇦⇨○□.

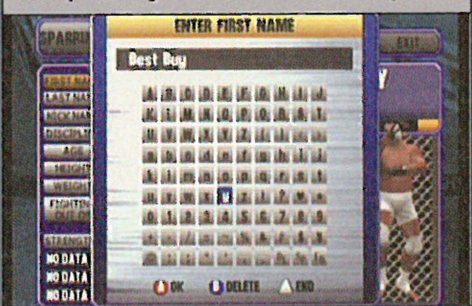
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP




Machine : Dreamcast
Version : U.S.

PERSO À 999 POINTS EN MODE CARRIÈRE

Dans le mode Carrière, entrez le nouveau nom suivant : Best Buy
Votre personnage bénéficiera alors de 999 points !

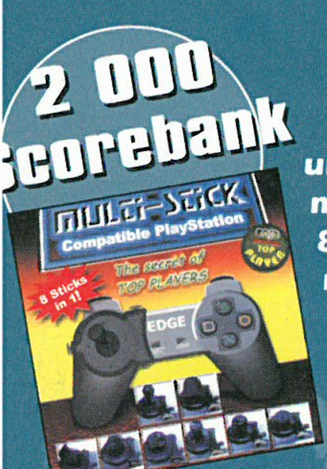


Entrez Best Buy en guise de nom !

La Scorebank

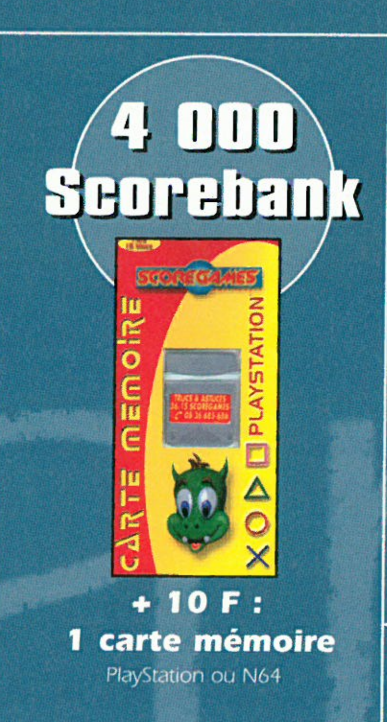
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



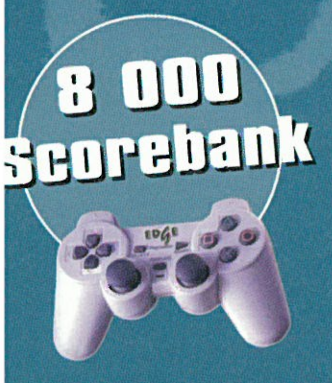
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation





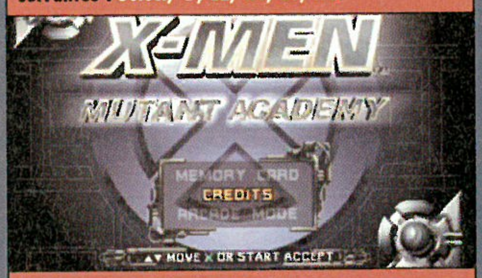

Les Astuces par Kendy

X-MEN MUTANT ACADEMY

Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUS LES CODES CEREBRO

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Select, △, L2, R1, L1, R2.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



Tous les codes du menu Cerebro seront activés !

STEEL REIGN



Machine : PlayStation
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, R2, ○○○○, L1, L2, L1.



TOUS LES TANKS

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, L1, ○○○○, L2, L1, R2.

PROTOTYPE SELECTION
DEATH ADDER
SPEED
ARMOR
SHIELDS
SHELLS
NOTES
QUAD SHIELDS
SPECIAL: DUAL PHOENIX
△ BACK ✕ SELECT

ISS 2000



Machine : PlayStation 2
Version : Japonaise

ÉQUIPES ALL-STAR

Sur l'écran titre, faites △△▽▽◁▷◁▷⊗◎, Start.



Faites les manips sur cet écran !

COOL BOARDERS 4



Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUTES LES MONTAGNES ET LES PERSOS

Entrez le nouveau nom suivant : ICHEAT
Une voix vous dira « Hey, no cheating » en cas de succès.



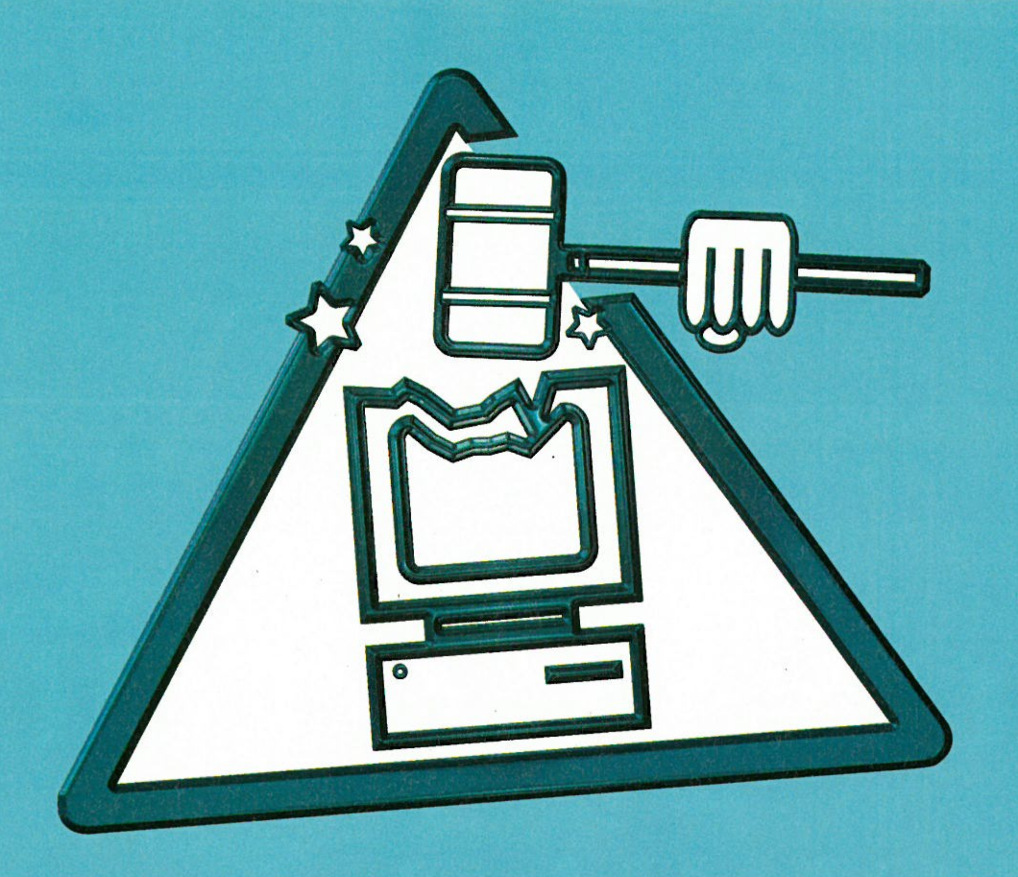
Entrez les codes dans cet écran.



TOUTES LES ÉPREUVES SPÉCIALES

Entrez le nouveau nom suivant : IMSPECIAL



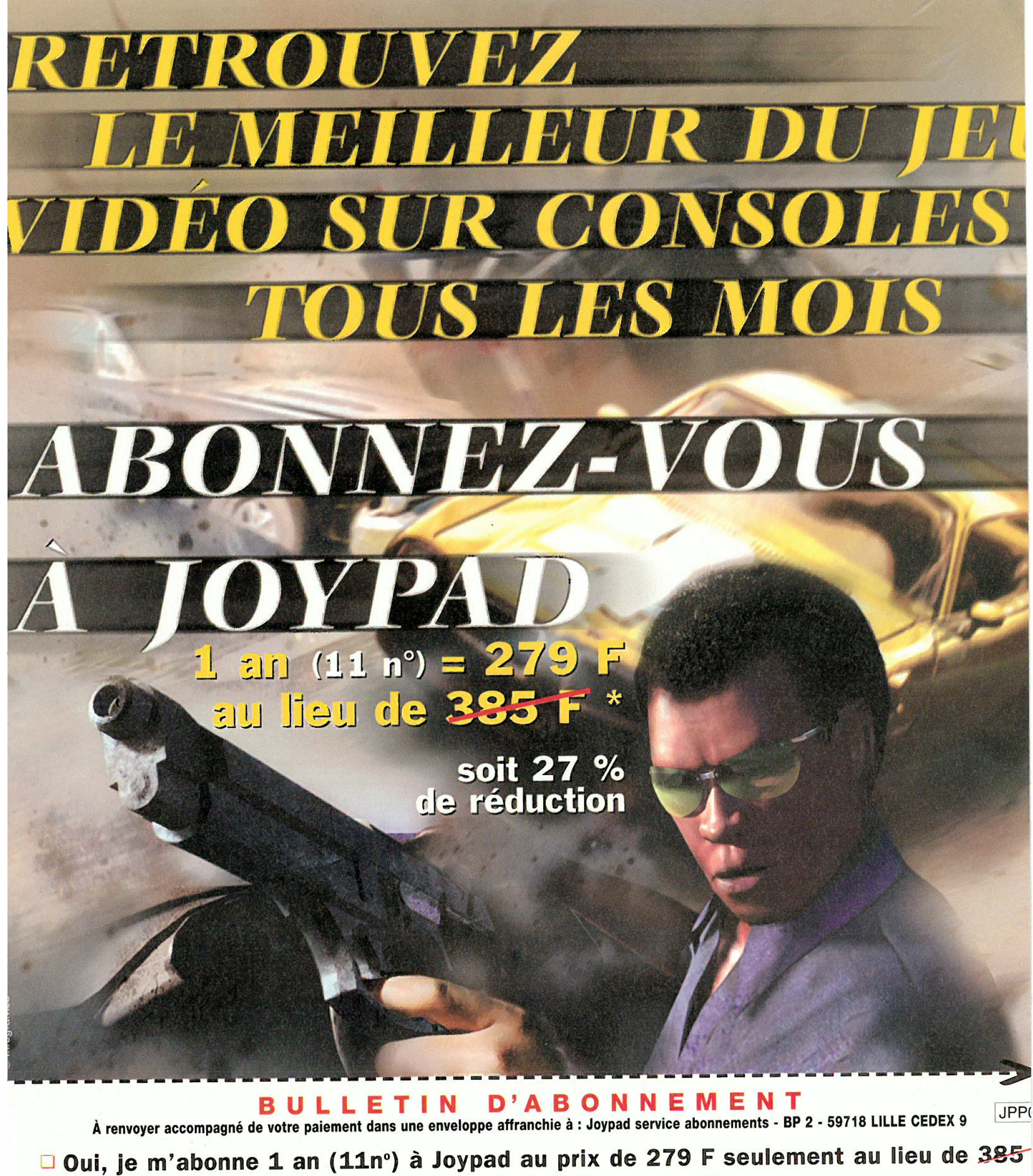


IL Y A UNE VIE APRÈS LE WEB.

pariscope.fr

Par ici la sortie

Cinéma, théâtre, concerts, expositions, restaurants, loisirs enfants...



BULLETIN D'ABONNEMENT

JPP(

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11n°) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de ~~385~~**
soit 106 F d'économie !

NOM ______________________

PRENOM ______________________

ADRESSE ______________________

____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE ______________ VILLE

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

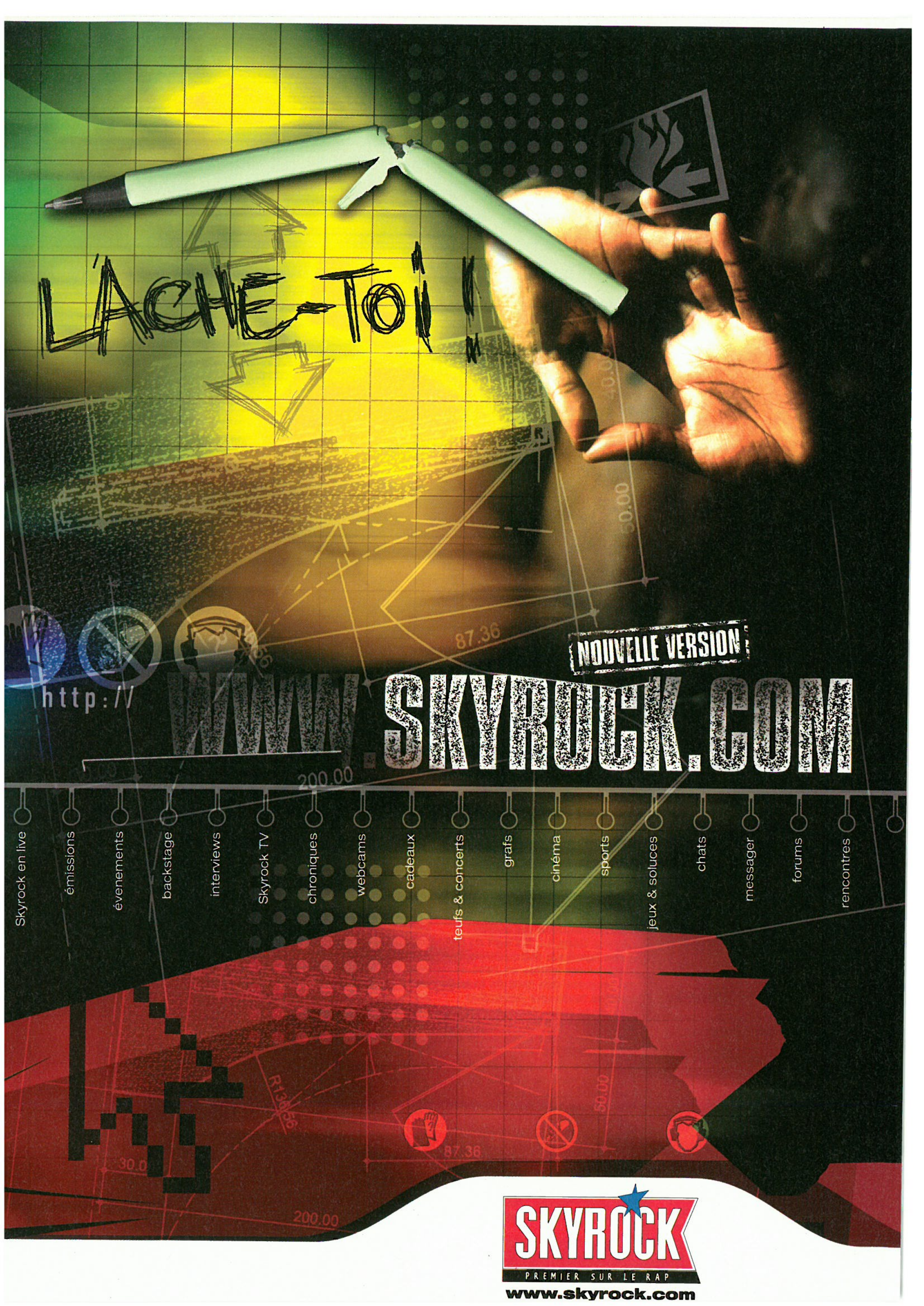
☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_|

Date et Signature obligatoires :

Offre valable jusqu'au 31/03/2001 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11n°) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers sur demande au 01 55 63 41 14.
Conformément à la Loi informatique et liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.



LÂCHE-TOI !
NOUVELLE VERSION
http://
WWW.SKYROCK.COM
Skyrock en live
émissions
évenements
backstage
interviews
Skyrock TV
chroniques
webcams
cadeaux
teufs & concerts
grafs
cinéma
sports
jeux & soluces
chats
messager
forums
rencontres
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Courrier des lecteurs

Il fallait s'y attendre : ce mois-ci, la quasi-totalité de vos lettres étaient consacrées à la PlayStation 2. Sa sortie imminente préoccupe pas mal de monde... Malheureusement pour elle, il s'agit souvent de violentes critiques ! Nous sommes heureux de constater que nos lecteurs ne sont pas dupes et ne veulent pas réagir comme des moutons. Quand une console coûte 3000 balles, il vaut mieux être sûr de son coup !

La Dreamcast au top !

Bonjour à toute l'équipe ! Je trouve que votre magazine est de loin le meilleur qui existe. Malgré cela, je vous écris pour passer un énorme coup de gueule. En effet, je trouve que vous avez souvent la manie de descendre la Dreamcast, avec des phrases du style : « Nintendo réussira-t-il face à Sony et Microsoft ? », ou encore : « Microsoft risque de prendre une importante part du marché face aux deux géants Sony et Nintendo »... Sans jamais citer Sega ! Vous ne le considérez pas comme un grand du jeu vidéo ? (...) Ces consoles appartiennent toutes à la même génération, dois-je vous le rappeler ? D'ailleurs, je pense que la Dreamcast écrasera la PlayStation 2 à sa sortie, et ce pour trois raisons :

1/ Le prix de la Dreamcast, deux fois moins cher que celui de la PlayStation 2 (1490 F contre 2990 F).

2/ La flopée de titres de qualité qui arrivent constamment sur Dreamcast : Eternal Arcadia, Grandia 2, Phantasy Star Online, Virtua Tennis, MSR, SNK Vs Capcom, Half-Life, Sonic Adventure 2, Shenmue, Quake III Arena... Impressionnant, non ? Sur Play 2, à la sortie, nous aurons droit à DOA 2, Tekken TT, Ridge Racer V... Pas terrible, hein ?

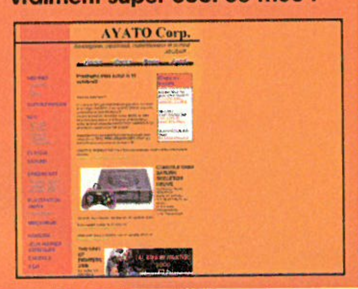
3/ Et Internet ! De nombreux jeux en réseau vont débarquer et le développement du web va se faire rapidement avec Dreamkey 2.0 (disponible pour la fin octobre), le modem Câble, le DreamEye, la souris... D'ailleurs, quand débarqueront ces trois accessoires ? Voilà, tout ça pour vous dire que la Dreamcast n'a rien à craindre de la PS2. Je conseille à tout le monde d'acheter une Dreamcast !!! (...) Au fait, quelle est la console préférée à la rédac' ? DC ou PS2 ?

MATHIEU

Hello Mathieu. Tout d'abord merci pour tes compliments, ça fait toujours plaisir, les compliments ! Mais passons tout de suite au problème Dreamcast, qui semble te tenir particulièrement à cœur... Sache tout d'abord que nous considérons bien Sega comme un « Grand du jeu vidéo » et la Dreamcast comme une console de nouvelle génération. Je ne sais pas si tes citations sont strictement exactes, mais si c'est le cas, il faut les remettre dans leur contexte... J'ai pris du temps pour relire pas mal d'articles sur la Game Cube ou la X-Box, en trouvant à chaque fois des mots très nettement positifs sur la Dreamcast... On ne descend pas la 128 bits de Sega, bien au contraire ! Le fait que cette console, qui propose de plus en plus de bons titres (c'est une évidence et nous le soulignons dès que cela est possible), ne veut pourtant pas dire qu'elle représentera forcément un adversaire de poids dans la guerre à venir. Les chiffres parlent d'eux-mêmes, la Dreamcast ne rencontre pas le succès qu'elle mérite... Nous en sommes les premiers navrés mais, c'est comme ça ! A côté d'elle, la PlayStation 2 ne propose aucun jeu réellement révolutionnaire, innovant, ou simplement intéressant... Pourtant, des millions de gens ont craqué... Ça marche comme ça, aujourd'hui, les bons jeux ne suffisent plus pour avoir du succès. De notre côté, nous vous proposons ce mois-ci un article spécial Faut-il craquer pour la PlayStation 2 ?, dont la conclusion reste plutôt négative... Couplée aux nombreux pics que nous lançons à la PS2, quand il s'agit de tester ses jeux imports, je ne vois pas ce qu'il te faut de plus pour comprendre notre position actuelle ! Mais encore une fois, il faut penser en termes de jeux : la PS2 débute mal sa carrière néanmoins, rien n'exclut une future avalanche de hits ! Ensuite, concernant ta théorie du succès de la Dreamcast en trois points, nous sommes parfaitement d'accord. Seul l'avenir le confirmera, mais il n'est pas exclu que la Dreamcast s'en sorte très bien à Noël ! Loin de là. D'autant que le nombre de PS2 mises à disposition du public au lancement devrait être restreint (ruptures à prévoir). Voilà, pour résumer et en espérant t'avoir convaincu de notre bonne foi : on s'éclate plus sur Dreamcast que sur PlayStation 2 ces temps-ci, mais les choses pourraient changer d'ici quelques mois, qui sait. En attendant, la console qui chauffe le plus en ce moment à la rédac' est de loin la Dreamcast, ce qui devrait répondre à ta dernière question. On finit avec les accessoires : la souris Dreamcast, de très bonne qualité (nous l'avons essayée le mois dernier avec Hidden & Dangerous), sortira à la fin de l'année chez nous. Pour le modem câble (repoussé aux Etats-Unis) et le DreamEye (sorti au Japon), rien d'officiel chez nous...Il faudra attendre encore un peu pour le haut débit et la visio-conférence !

Du côté du Net

Ce mois-ci, nous tenons à vous présenter un site de vente de jeux pas comme les autres : « Ayato Corp. »... Il s'agit en fait d'une boutique marseillaise, qui a ouvert ses portes en 1996 et qui propose aux fans de la belle époque toute une collection d'anciens jeux, d'anciennes consoles et autres vieilleries. Vous y trouverez également des jeux récents, sur PS ou DC, mais le vrai intérêt de cette ch'tite boutique reste son choix de titres anciens... et rares ! Megadrive, Neo Geo, Famicom, Super Famicom... Il propose un choix incroyable de titres étonnants, qui rappelleront à certains d'excellents souvenirs et raviront les collectionneurs. Vous pourrez même acheter des jeux PlayDia (souvenez-vous, la console-jouet de Bandai) et trouver le très rare et cultissime Yûyû Hakusho sur Megadrive ! Vous cherchez un produit bien particulier qu'il ne semble pas proposer ? Le gars Philippe est en contact direct avec le Japon et vous importe ce que vous voulez ! Voilà, si vous voulez leur rendre visite, voici l'URL : <www.ayato.fr>. Et il a même ajouté que pour Trazom, tout serait gratuit, il est vraiment super cool ce mec !



Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZ : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ffarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Doit-on avoir peur de la Xbox ?

Bonjour à toute l'équipe de Joypad, un magazine qui s'améliore chaque mois et a su garder son intégrité au fil des années... Bon, les nouvelles consoles, la quête de puissance, tout ça c'est bien gentil, mais quelque chose me turlupine à propos de la Xbox. J'ai peur que cette « console » se dote d'une ludothèque trop typée PC (argh, la stratégie en temps réel, les FPS !), que les développeurs nous pondent des jeux trop décalés par rapport à notre univers consoleux... Il faut voir les choses en face : sans soutien du côté des gros éditeurs japonais, je ne vois pas comment ils pourraient percer (la Jaguar, ça vous dit quelque chose ?). Et puis le coup du disque dur et tout ce qui s'en suivra (souris, clavier, et pourquoi pas des patchs pour les jeux tant qu'on y est ?! Oh ben oui, c'est Microsoft après tout), on aura forcément l'impression de jouer sur un PC ! J'espère que Microsoft n'étendra pas son monopole jusqu'au monde des consoles et des jeux vidéo. Et vous ?

JEAN VICTOR CHAPUS

Hello Jean Victor, et merci de reconnaître notre talent... Je plaisante, détends-toi ! Bon, si vraiment la Xbox te fait flipper pour toutes ces raisons, alors la réponse qui suit devrait te rassurer. Première chose à savoir : Microsoft est bel et bien conscient de l'importance des éditeurs japonais pour le succès d'une console... Et Bilou n'étant pas du genre à faire n'importe quoi, à s'investir n'importe comment, il a bien évidemment assuré son coup en copinant avec pas mal de monde... Ainsi, la liste des éditeurs japonais annoncée par le géant américain est carrément surprenante ! A ce sujet, je te renvoie à notre reportage, en début de magazine... Voilà qui devrait te rassurer quant à la diversité des jeux à prévoir ! Quand on jouera à un Street avec un bon pad dans les mains, on n'aura pas franchement l'impression de jouer sur un PC ! Bon, cela dit, il est vrai que de nombreux jeux typiquement PC devraient être proposés, tant les développeurs sur « ordi » semblent, eux aussi, attirés par la Xbox. Mais tant mieux après tout, la variété n'en sera qu'augmentée, finalement ! Voilà, pour répondre à ta question, donc, nous voulons bien que Microsoft vienne manger une part de notre gâteau, du moment qu'il le fait bien (cf. ton inquiétude sur les patchs)...

Coup de gueule PlayStation 2 !

Salut à tout le monde !
Sony abuse grave... Bah ouais, déjà quand on se permet de vendre une console à 2990F TTC, c'est qu'on n'a rien compris à la vie. Bon, vous allez me dire que si le prix est élevé, c'est à cause du taux de change... Mais je m'en fous, c'est cher. Ils avaient dit que la PlayStation 2 visait surtout les « plus grands », style 21 ans et plus, mais ils auraient dû penser aux jeunes joueurs, qu'ils soient eux aussi potentiellement capables de s'en offrir une. En une phrase : Il faut être pété de thunes ! Sans déc', il va falloir que je participe au jeu « Qui veut gagner des millions ? » si je veux voir un jour la console dans mon salon... De plus, on m'a dit que la PS2 allait être vendue sans manette et sans jeu... Alors j'en profite pour vous demander si c'est vrai ? (...) Si on fait nos calculs, on claque en tout : 2990 F (la console) + 299 F (pour ceux qui voudront s'acheter une manette PS2) + 450 F (environ, pour un seul jeu, au hasard Tekken Tag Tournament)... Au total, ça fait 3739F !!! Et pour couronner le tout, « the cherry on the cake », Sony nous demande de la réserver, genre ils vont en vendre 1 million en une journée... MAIS ÇA VA PAS NON ?(...) Moi, je le dis, leur pronostic de ventes va totalement s'effondrer, la réservation est uniquement une technique de marketing à la noix et le slogan : « elle sera à tous mais tous ne l'auront pas » vise les naïfs. Aucun jeu n'est réellement valable et pour moi, tout ça c'est uniquement de l'arnaque... Et c'est mon dernier mot !

ERIC THE SKY40

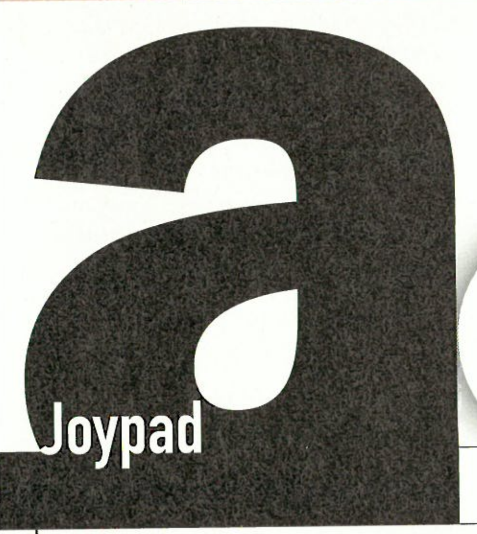
Eh oui, il est vrai que si la PlayStation 2 « sera à tous, mais tous ne l'auront pas », c'est aussi à cause de son prix ! Sony compte sur l'argument DVD pour faire passer la pilule, mais de nos jours, peu de joueurs pourront se permettre un tel caprice, c'est évident... En tout cas, on est très impatient de voir le résultat des ventes ! Sinon, la console sera bien livrée avec une manette Dual Shock 2 ainsi qu'un CD de démos, histoire de tester soi-même les différents jeux. Pour la Memory Card PS2, en revanche, il faudra débourser 299 F supplémentaires ! Ton calcul reste presque exact, donc... Sauf pour le prix des jeux Sony, qui a été fixé à 399 F. Voilà, en tout cas ton coup de gueule est passé ! J'en connais un qui va bouder la belle dame noire un bon bout de temps...

Jeux PAL sur PS2 : Au secours !

Salut à tous !
J'ai quelques questions à vous poser en ce qui concerne la PS2 européenne :
Pourra-t-on choisir le 60 Hz dans les jeux européens comme pour la plupart des jeux DC PAL (il y a un menu où l'on peut choisir 50 ou 60 Hz) ? Personnellement, je ne supporte pas de jouer en 50 Hz car je trouve que les jeux sont au ralenti. Sinon, la PS2 PAL sera-t-elle livrée avec une péri-tel RGB ?
Merci de me répondre.

KEN.CAPCOM

Il est vrai que l'option 60 Hz (proposée maintenant dans quasiment tous les jeux Dreamcast) est bien pratique... Mais elle ne figurait pas dans les premiers jeux PS2 PAL que nous avons pu essayer ! Tekken Tag Tournament, par exemple, devient donc bien plus lent qu'en version japonaise et affiche en plus deux bandes noires qui « aplatissent » l'image... Nous aussi, nous trouvons cela vraiment lourd ! Mais attention, les localisations peuvent tout de même être faites correctement (comme sur PlayStation 1), si les éditeurs s'en donnent la peine ! Rappelez-vous la localisation de Gran Turismo premier du nom : à l'époque, Sony avait augmenté la vitesse du jeu pour que le passage en PAL 50 Hz ne se ressente pas... On espère simplement que tout le monde accordera une attention particulière au problème. Affaire à suivre. Et puis pour le câble RGB, je te répondrais : « même pas en rêve ! ». La console sera effectivement livrée avec un câble RCA et un adaptateur péritel, comme à l'époque de la première Play'... Cela dit, il sera complètement possible d'utiliser ton ancien câble RGB, si tu en avais un avec la PlayStation 1.

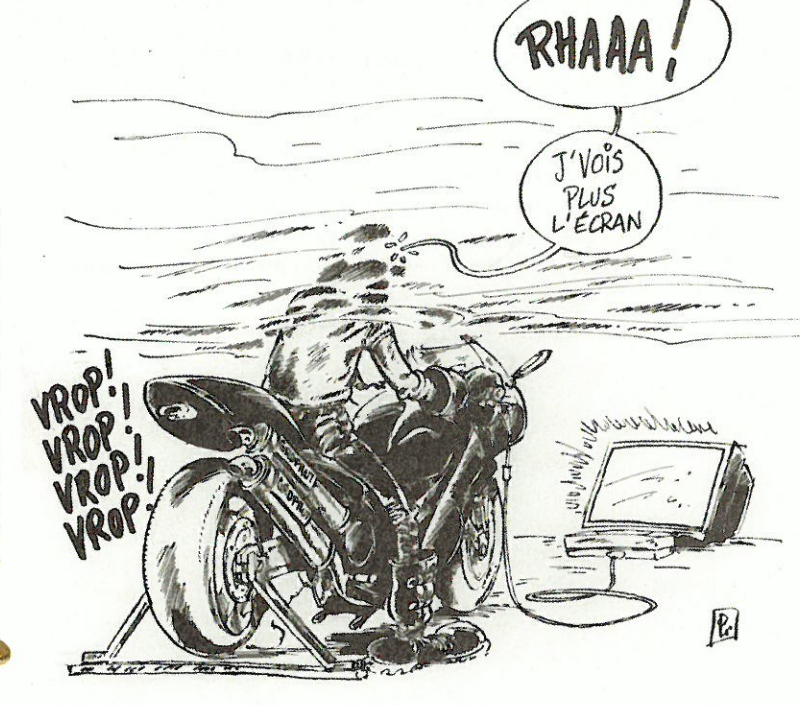


chats

banquer sans casquer

De quoi ranger sa chambre pour que maman soit contente, le premier essai de guidon pour jeu de motos par Big Ben, un gun pour Dreamcast... et la webcam Dreamcast ! C'est pas de la variété ça ? Hein ? Hein ?

Fais plaisir à ta mère !



Bike Station

L'idée a tardé à germer. Mais il est vrai que les jeux de motos sont plus rares que ceux de voitures... Toujours est-il que les fans du genre ne disposaient pas de quoi renforcer leurs sensations en termes d'accessoires. Voilà maintenant, une nouvelle option avec ce Bike Station. Mais s'ils sont prêts à investir dans ce type d'accessoire pour un ou deux jeux de motos, on devine qu'ils s'y connaissent un minimum car c'en devient une passion. Malheureusement leurs sensations risquent d'être limitées à de nombreux niveaux, ici... Tout d'abord, le fait de tourner le guidon comme un volant ne correspond évidemment pas aux mouvements de pilotage réel. Ce ne serait pas trop grave, si seulement l'amplitude du guidon n'était pas colossale ! Car c'est le cas, et du coup, ne pensez pas prendre une série de chicanes correctement avec ce système : même en faisant pivoter l'engin comme un fou, on finit dans le décor. Bref, les temps de réaction éclairs demandés par un Moto Racer World tour par exemple (avec lequel nous avons testé le Bike Station), nécessitent un autre système, avec moins d'inertie.

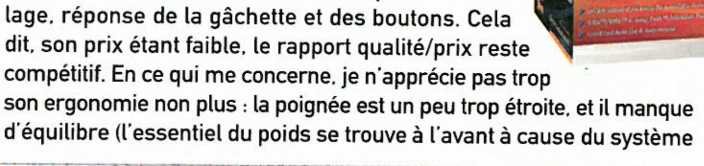
Par exemple, il aurait fallu un mouvement de poussée droite ou gauche pour simuler plus efficacement le virage sur une deux-roues. C'est dommage, car le reste du Bike Station est plutôt bien conçu : accélération à la poignée droite, 3 positions du guidon réglables, modes digital, analogique et NeGcon, qualité globale très correcte et prix compétitif. On trouve même dans la boîte deux extensions à ajouter pour utiliser le schmurz sous les cuisses, et les ventouses pour le fixer à une table accrochent à mort, ce qui est d'habitude assez rare ! Bref, un accessoire de bonne conception technique, mais qui n'atteint pas son but : simuler le pilotage d'une moto. Capt'ain Ta Race (Joystick), plus radical et super-motard devant l'éternel, conclut ainsi : « Putain, z'ont rien compris, c'est pas ça qu'il faut faire. »

Distributeur : Big Ben
Prix : 299 F
Machines : PlayStation 1 & 2



Pump Action Blaster

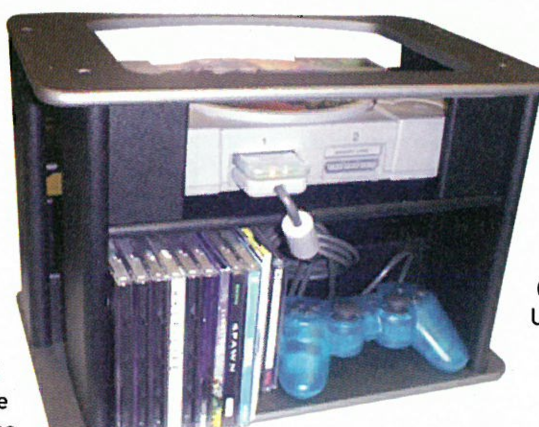
Hop, un p'tit gun Dreamcast. On reproche en effet à l'officiel d'avoir parfois quelques problèmes de visée, ce n'est déjà pas le cas de celui-ci. Ce modèle est en effet plutôt fiable, après une calibration précise. Testé sur House of the Dead 2, il offre de bons résultats. En revanche, sa qualité de finition laisse à désirer sur certains points : moulage, réponse de la gâchette et des boutons. Cela dit, son prix étant faible, le rapport qualité/prix reste compétitif. En ce qui me concerne, je n'apprécie pas trop son ergonomie non plus : la poignée est un peu trop étroite, et il manque d'équilibre (l'essentiel du poids se trouve à l'avant à cause du système de pompe). Tiens, en parlant de ce système de pompe que j'évoquais dans la parenthèse que vous venez juste de lire, l'idée paraît sympathique, puisqu'elle sert à reloader. Mais finalement, pour péter les scores, mieux vaut garder la méthode de base du tir en dehors de l'écran, c'est plus rapide. Enfin, ce modèle propose bien évidemment les options de base : auto-reload et auto-fire, combinables, bien entendu. A l'arrière sont situés les boutons R et B, ainsi qu'une croix directionnelle et un port acceptant les VMS et Puru Puru Pack. Un produit que je considère au final comme moyen mais que son faible prix rend pourtant plus intéressant.



Distributeur : Guillemot/Thrustmaster
Prix : 189 F
Machine : Dreamcast

Meubles de rangement universels

Voilà un accessoire un peu en marge de ce qu'on a d'habitude, mais qui se révèle bien pratique. Ce meuble de rangement, je l'ai testé pour vous, mais oui, lecteurs et lectrices. « Testé comment ? C'est qu'un meuble ! », me dites-vous ? Eh bien je l'ai monté moi-même, sans l'aide de nos esclaves habituels qui font tout le boulot à notre place. Et pourtant, je ne suis pas un manuel : côté bricolage et Ikea j'assure pas une cahouette. Et j'y suis arrivé du premier coup, donc c'est simple à monter. En plus, j'aime tellement que je l'utilise moi-même : c'est un petit meuble en bois (qualité bien meilleure que ce qui existe en plastique), qui permet de ranger sa console et ce qui va avec. La petite version est un peu moins pratique parce qu'on ne peut pas mettre sa télé dessus (sans condamner le capot de la console) ; l'autre, de dimensions équivalentes (380 x 260 x 95) le permet avec une télé jusqu'à 60 cm si ce n'est pas un modèle d'avant-guerre de 40 kilos. Ce second modèle utilise un système pratique de tiroir pour poser la console, et les deux offrent un espace de rangement pour les jeux, avec une glissière pour les caler, et de quoi mettre une manette (deux en s'organisant correctement). Un bon produit, pratique et pas cher.



Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 149 F (petit), 169 F (grand)
Machine : Toutes

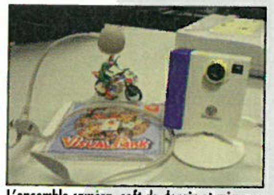
DreamEye (caméra numérique)

Le Dreameye est certainement l'accessoire le plus incroyable jamais créé sur une console de jeux. En effet, à l'instar de la Pocket Camera mais en mieux il faut l'avouer, voici la caméra numérique ! D'un prix ridicule (environ 800 francs au Japon) pour ses possibilités, elle ravira tous les débutants à Internet. Première constatation quand on ouvre la boîte : le Dreameye est minuscule et superbe grâce à son design très sobre. La petite bête est accompagnée de quatre accessoires principaux : un micro, ainsi qu'un port VMS pour brancher le micro à une manette, une base alourdie avec un pas de vis pour fixer l'appareil, et enfin un bloc contenant deux piles, à fixer à l'appareil pour lui assurer une certaine autonomie. La première utilisation du Dreameye, c'est donc l'appareil photo numérique. Les photos sont d'assez bonne qualité, et l'appareil peut en contenir environ une vingtaine. Ensuite, il sera possible de sauvegarder ses photos préférées sur une VMS normal. La seconde application du Dreameye, c'est celle de webcam. Il sera non seulement possible de le laisser tourner, pour pouvoir voir votre tronche dans le monde entier, mais grâce à l'ajout du micro, vous pourrez aussi envoyer des films enregistrés par vos soins sur le mail d'un ami, ou carrément faire de la vidéoconférence en temps réel avec le micro ! Ce dernier système vous propose de joindre quelqu'un, déjà sur le Net, ou de téléphoner directement à une personne qui possède un système de visioconférence. Soyons clairs : le buffer de la caméra n'est pas très élevé, mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un appareil moyen de gamme. Ne boudons pas notre plaisir, car du côté photo, en revanche, il est irréprochable. Il n'est pas encore importé dans les boutiques spécialisées pour une raison simple : utiliser le soft (inclus dans la boîte) servant à se connecter requiert quelques bidouilles compliquées, alors que le produit se positionne comme un outil de débutants. On espère juste que ce dynamisme vis-à-vis d'Internet suivra en Europe du côté de Sega. Un très bel objet, assurément.

Grâce au soft Visual Park, co-réalisé avec Photoshop tout de même, il sera aisé de faire des montages, comme transformer Willow en petit cochon.



La visioconférence, c'est trop bien. RaHaN et Greg tentent de faire le message vidéo enregistré le plus con possible.

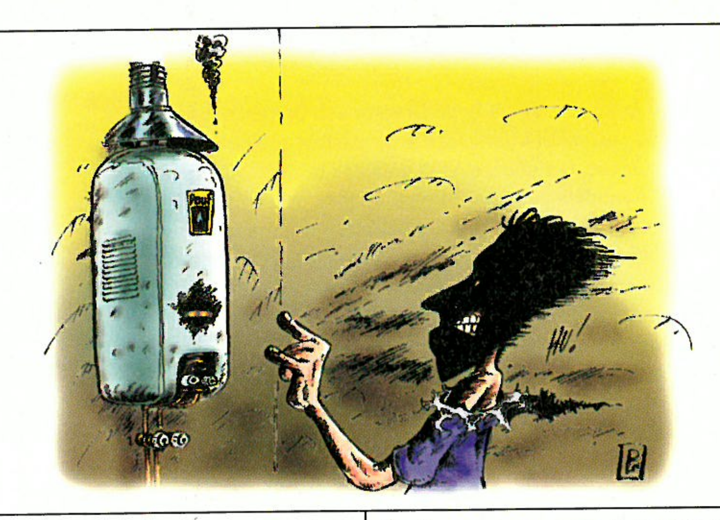


L'ensemble caméra, soft de dessin et micro ne coûte que 14 800 yens (entre 700 et 800 F). Une prouesse de la part de Sega.

Le Visual Park vous propose un menu simple et des commandes claires, avec les options minimum pour le traitement d'image : rotation, etc.

Distributeur : Sega (Japon)
Prix : 800 F (au Japon)
Machine : Dreamcast

Joypad mode d'emploi



Ce mois-ci, deux lecteurs croisés au salon «BD Expo» ont demander à Greg si le contenu de cette rubrique était véridique. Malheureusement non, en vrai, c'est pire !

MERCREDI 20 SEPTEMBRE

>>>>> 11 : 20

Le chauffe-eau de Willow a explosé. Des plombiers venus le réparer, super-balèzes, ont des problèmes pour entrer dans sa salle de bain de nains. Ils lui sortent : « T'as vu comment elle est étroite ta salle de bain ? Eh, on n'est pas gaulés comme des Pokémon, nous ! »

>>>>> 16 : 30 (AU JAPON)

Greg interview Nobuo Uematsu (Final Fantasy) pour un prochain Joypad. A une question sur la présence des chansons dans FF, le grand homme répond : « Dans le 8, cela semblait indispensable. Et dans le 9, c'était pour s'en mettre plein les poches ! » Regards horrifiés des officiels de Square qui assistent à l'entrevue. M. Uematsu tient deux secondes et éclate de rire : « Je plaisante, ha ha ha ! ». Les officiels de Square ont eu un petit rire gêné.

JEUDI 21 SEPTEMBRE

>>>>> 14 : 35 (AU JAPON)

Greg fait visiter Tokyo à Franck, attaché de presse de Crave. Ce dernier s'en sortira avec des maracas Samba de Amigo, une canne à pêche à retour de force et un carton de peluches Totoro !

VENDREDI 22 SEPTEMBRE

>>>>> 16 : 15

Tout le monde, ou presque, à la rédac, joue à Deus Ex sur PC au niveau de difficulté « Realistic » le plus élevé mais le plus intéressant. TSR entre dans la salle des Tests : « Kendy, j'ai appris que toi, tu joues à Deux Ex en normal... ». Willow et Julo : « Haaan, la honte... » Kendy se défendra comme il peut, arguant du fait que ça ne change pas les réactions des mecs et qu'il y a juste plus de munitions. Le Swat de l'année nous déçoit...

>>>>> 11 : 30 (AU JAPON)

Greg au stand Bandai entre dans une pièce où sont censées se dérouler des projections. Une fois tout le monde assis, des filles en hôtesses de l'air dansent dans les rangs en mini-jupe, avec des WonderSwan en jarretière. Venu voir les jeux, Greg repart super-dég. Pensant qu'il ne comprenait pas le japonais, elles sortent devant lui : « T'as vu l'étranger, il n'a maté que l'écran ! - Ouais, il est trop cool ! - Pt' être qu'il n'aime pas les filles ? » Greg parle alors bien fort en japonais avec une autre personne. Les deux jeunes filles ne savent plus où se mettre.

LUNDI 25 SEPTEMBRE

>>>>> 17 : 09

Chris peste en découvrant qu'on a changé le fond d'écran de son PC. « Deus Ex... Bon, j'imagine que c'est toi Kendy ? » Kendy : « Bah euh... oui, mais celui que t'avais avant il était minable ». Angel et Chris : « Ah ouais, toi, tu as un goût super-sûr. Fais voir ton écran... » On découvre alors une photo d'Elwood accroupi avec un faux nunchaku dans la main... Eclats de rire !

MARDI 26 SEPTEMBRE

>>>>> 20 : 04 (AU JAPON)

Séance photo pour le booklet avec Keiko, éreintée par une journée de défilés. « Là, Keiko tu vas tenir le drapeau de Moto GP... » « Pardon ? Non, non, je ne dors pas ! »

>>>>> 20 : 31 (AU JAPON)

Keiko est sur le départ : « J'espère que tu m'enverras les Joypad, ma mère aime bien me voir dedans. Elle dit que je suis une « madomoazelu » (mademoiselle, en jap-français). »

>>>>> 20 : 15 (AU JAPON)

Greg reçoit un coup de fil de Julie (attachée de presse de Virgin en France) « Bon, Greg, tu as rendez-vous demain à 10 h avec Shinji Mikami chez Capcom. – Ok, c'est où ? - Euh attends, y a écrit Ôsaka... - Quoi ? Mais c'est à trois heures de train de Tokyo ! - Euh... »

>>>>> 22 : 14

Greg a son billet de train pour le lendemain matin, départ 6h10, youpi !

MARDI 3 OCTOBRE 2000

>>>>> 16 : 50

RaHaN appelle Traz pour lui montrer un truc terrible. Traz arrive et s'aperçoit que RaHaN veut lui montrer Pod II, tournant sur une Dreamcast jap' fraîchement réparée (Kendy l'avait grillée cette semaine). Traz : « Bon, ben, faites attention, elle a déjà cramée une fois cette semaine, j'en ai trop marre ». Tout a coup, on entend « shlouf ! ». Dans un nuage de fumée, la console, pourtant branchée en 110 volts, vient de nouveau de cramer ! RaHaN : « Mais... Que.... Comment ? Mais elle EST branchée en 110 volts, bordel ! ». Traz : « Supeeeer ! Et une de plus ! Avec la PS2, ça fait la troisième cette semaine ! Ils vont être riches chez Game Station ! »

>>>>> 22 : 19

Chris s'apprête à quitter la rédac, lorsqu'il s'aperçoit que son blouson n'est plus sur le portemanteau. Il jette un œil sur la chaise de RaHaN et constate qu'il a oublié sa veste et a du coup inversé les tenues. Le hic, c'est que les clefs de Chris sont dans une des poches de son manteau et qu'il ne peut donc pas entrer chez lui. Il appelle RaHaN, qui lui annonce qu'il sera obligé de passer les récuperer chez lui ! Chris est deg' et repart en taxi.

JEUDI 5 OCTOBRE

>>>>> 10 : 45

Julo s'aperçoit qu'il a oublié ses textes chez lui. Habitant tout près, il pourrait aller les chercher, mais il préfère appeler chez lui pour demander à sa mère de lui mailer le texte oublié.

>>>>> 11 : 20

Julo est encore au téléphone : « Non, pas ça ! Attends t'as fait quoi ? Euh, là, tu cliques sur « envoyer » ? C'est bon ! Mais non, la fenêtre, tu l'as mise où ? Dans pièces jointes ? »

>>>>> 11 : 25

Julo laisse tomber et va chercher sa disquette lui-même. Greg et Traz sont morts de rire.

>>>>> 12 : 15

La mère de Greg, au téléphone, lu demande s'il a besoin de son Transfer Pack et Pokémon Stadium pour N64 Quand il raccroche, Julo lui dit : « Ouais, moi, ma reum, elle est trop low-tech, la tienne elle connaît même la forme des cartouches N64 ».

VENDREDI 6 OCTOBRE

>>>>> 22 : 26

Elwood en train de jouer à Deus Ex su PC : « Tiens, j'ai envie d'essayer un truc très con. Je vais sniper une mouche chuis sûr qu'on peut... ». S'ensuivron 5 minutes d'anthologie à essayer de tirer sur ledit insecte, qui finira brûlé au napalm...

DIMANCHE 8 OCTOBRE

>>>>> 19 : 26

Greg apprend à Julo qu'il y a de rumeurs sur l'abandon de Shenmue 2 Julo est détruit. Kendy tourne autou de lui : « Ha ha, fini le Dragon's Lai déguisé ! »

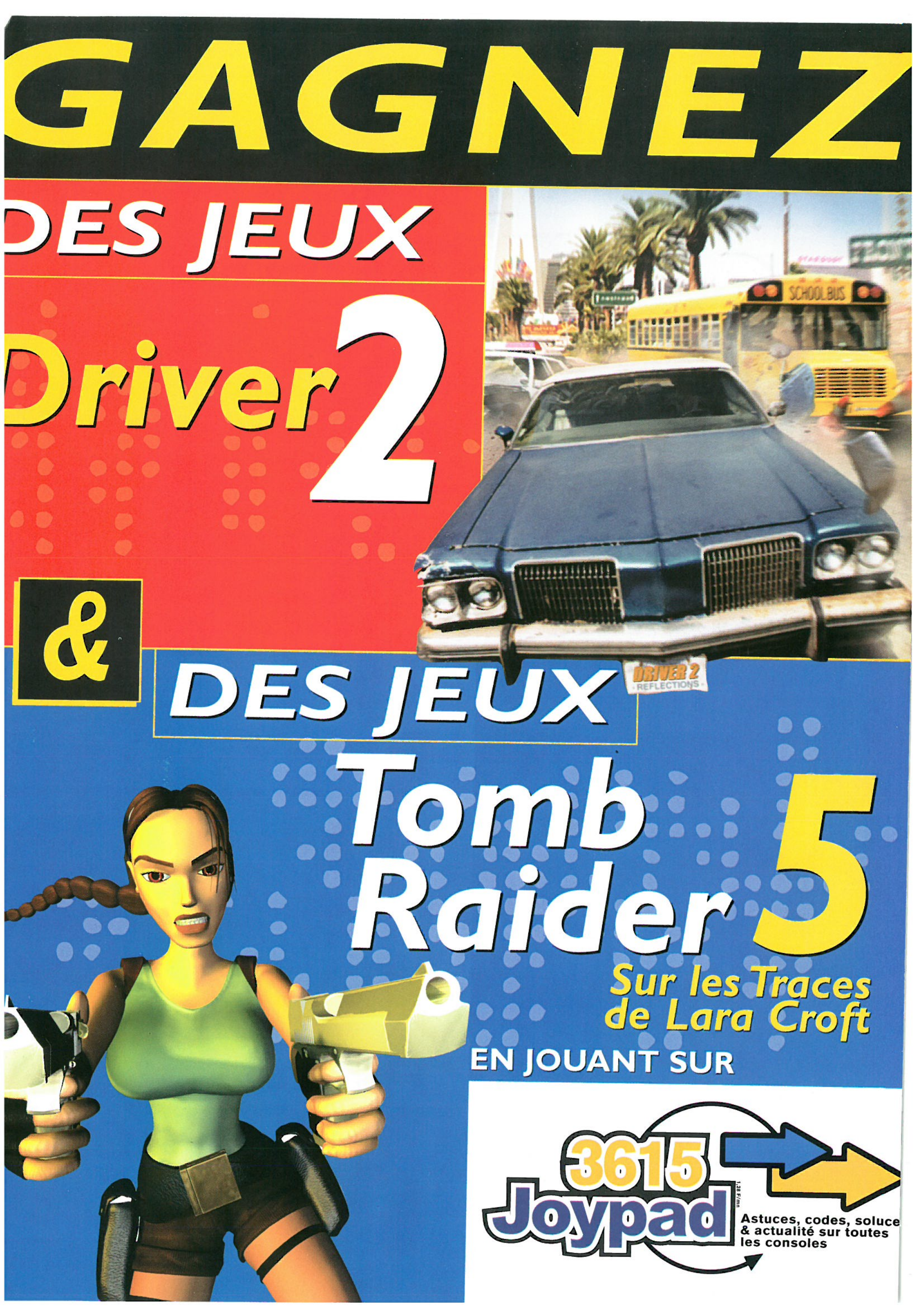
>>>>> 22 : 12

Greg bloque sur Power Shovel où il fau détruire des voitures, il lui manque quelques secondes. Traz après avoi défoncé un carton à coups de pied lu prend la manette. « Donne ça, fau que je me défoule ! Tiens !!! » Traz fini le stage avec 15 secondes de rab...

DIMANCHE 8 OCTOBRE

>>>>> 17 : 20

Angel qui a refait 4 fois sa photo du trombi flippe que les maquettiste s'amusent à déformer sa tête. Il multi pliera les allers-retours en maquette...



GAGNEZ
DES JEUX
Driver 2
&
DES JEUX
Tomb Raider 5
Sur les Traces de Lara Croft
EN JOUANT SUR
3615 Joypad
1,28 F/mn
Astuces, codes, soluce & actualité sur toutes les consoles

Un ninja se cache dans cette page. Saurez-vous le trouver ?

